01/2002 Ausgabe 56 € 2,30 DM 4,50
Belgien bfr 106,- € 2,63 ▮ Dänemark dkr 19,50 ▮ Italien Lit 5.100 € 2,63 ▮ Luxemburg lfr 106,- € 2,63 ▮ Niederlande hfl 5,80 € 2,63
Österreich öS 34,- € 2,47 ▮ Schweiz sfr 4,50 ▮ Griechenland DR 850,- € 2,49 ▮ Spanien Pta 440,- € 2,64
B 43739
ISSN 1433-8424
COMPUTEC MEDIA

POKÉMON • GAME BOY ADVANCE • GAMECUBE • N64

4 394373 904505 01

N-ZONE

N-ZONE

DOPPEL-POSTER!
GameCube-Hits & Super Smash Bros. 2

11 GAMECUBE-SPIELETESTS!

SUPER SMASH BROS. 2
STAR WARS II, FIFA 2002, TONY HAWK 3 U. V. A.

HARRY POTTER
DAS SPIEL ZUM FILM

GAMECUBE
SSX Tricky
Extreme-G 3

GAME BOY ADVANCE
Super Mario Advance 2
Jedi Power Battles

GAME BOY COLOR
Tony Hawk's Pro Skater 3

Mit 4
Pokémon- & Tipps-Karten

INHALT

Die GameCube-Hits sind da!

Lange hat es gedauert, doch nun rollt sie endlich, die GameCube-Spielewelle. Während wir in den ersten drei Monaten mit Luigi's Mansion, Wave Race: Blue Storm, Super Monkey Ball und zuletzt Pikmin gerade einmal vier (zugegebenermaßen gelungene) Spiele testen konnten, tummeln sich nach dem prächtig verlaufenen US-Start des GameCube nun über zehn Knüller im Testteil. Mit Star Wars: Rogue Squadron II, Super Smash Bros. DX, Tony Hawk's Pro Skater 3 oder FIFA 2002 zeigt der GameCube, was er wirklich draufhat. Dass sich der GameCube in Amerika in den ersten Tagen schon über 700.000 Mal verkauft hat, während es die Xbox nur auf circa 300.000 Einheiten brachte, wundert uns angesichts des Preisunterschieds nicht. Ebenfalls erfreulich ist die Tatsache, dass der GameCube dank des Launches von Super Smash Bros. DX in Japan ebenfalls stark aufsteigende Tendenz hat. Dies lässt für den noch immer nicht genau definierten Europa-Start hoffen. Wir gehen davon aus, dass die Konsole im März/April zu einem Preis zwischen 229 und 249 Euro erscheinen wird und wünschen euch in diesem Sinne einen guten Rutsch und ein glückliches, gesundes Jahr 2002!

Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

Mit Aufklebern, 2 Postern und 4 Sammelkarten!

NEWS

GAME BOY COLOR
Der Bär im großen blauen Haus 8
E.T. der Außerirdische 8
Pocket Music 8
GAME BOY ADVANCE
GBA-Spiele von Ubi Soft 4
James Pond – Codename Robocod 6
Monster Jam Maximum Destruction 4
Star Giants 5
Virgin-Gewinnspiel 7

NEWS

GAMECUBE
GameCube-Verkaufszahlen 5
Kirby Tilt 'n' Tumble 6
Knockout Kings 2002 5
POKÉMON
Card-e Reader 10
Mewtwo Returns 11
JAPAN-NEWS 4
USA-NEWS 6

REPORTAGE

Pokémon mini ..... Kleines Gerät, großer Spaß 14

ANGESPIELT

GAME BOY ADVANCE
Salt Lake 2002 ..... Go for Gold! 20
Star Wars: Jedi Power Battles ..... Möge die Macht mit ihnen sein 20
Super Mario Advance 2 ..... Marios neuester GBA-Auftritt 19
GAMECUBE
Cel Damage ..... Brachiale Renn-Action mit Blechschaden 17
Phantasy Star Online ..... Exklusive GameCube-Levels 16
Virtua Striker 3 Vers. 2002 ..... Steilpass aus der Spielhalle 18

TEST

GAME BOY COLOR
Harry Potter ..... Fliegende Besen inklusive 60
Tony Hawk's Pro Skater 3 ..... Tony glänzt auch auf dem GBC 60
GAME BOY ADVANCE
Doom (GBA) ..... Nehmt die Mutanten ins Visier 59
Frogger's Adventures ..... Nicht nur was für Tierschützer 59
Harry Potter ..... Besser als die GBC-Version? 56
Jackie Chan's Adventures ..... Der Prügelknabe boxt sich durch 58
Matt Hoffman's Pro BMX ..... Radeln ist gesund 59
Mech Platoon ..... Strategie vom Feinsten 58
Midway's Greatest Arcade Hits ..... Zeitreise in die Vergangenheit 58
No Rulez: Get Phat ..... Mit dem Skateboard auf Alienjagd 59
Rampage Puzzle Attack ..... Ausgeflippter Knobelspaß 58
GAMECUBE
All-Star Baseball 2002 ..... First Pitch auf dem GameCube 55
Batman Vengeance ..... Gelungene Comic-Adaption 54
Crazy Taxi ..... Verkehrsregeln? Was ist das? 52
Dave Mirra Freestyle BMX 2 ..... Gefahr für Tony Hawk? 55
Extreme-G 3 ..... Anschnallen nicht vergessen 53
FIFA 2002 ..... Anstoß auf dem GameCube 48
NHL Hitz 2002 ..... Nichts für Zartbesaitete 54
SSX Tricky ..... Die schrägsten Typen auf der Piste 50
Star Wars: Rogue Squadron II ..... Filmreif und technisch top 32
Super Smash Bros. DX ..... Der japanische Verkaufsschlager 28
Tony Hawk's Pro Skater 3 ..... Die unbestrittene Referenz 44

KOMPLETTLÖSUNG

Pokémon G/S-Logbuch (Teil 9) ..... Mit Experte Ahmet unterwegs 70

POSTER

GameCube 39-42
Super Smash Bros. Melee 35-38

SAMMELKARTEN

Lady Sia 75/76
Pokémon G/S: Raikou 75/76
Pokémon G/S: Tornupto 75/76
Wario Land 4 ..... 75/76

SPIELE-LEXIKON

Über 250 Spiele auf 4 Seiten 22

T&T: CHEATS & CODES

Das Geheimnis der Happy-Hippo-Insel (GBC) 66
Doom (GBA) 68
Gradius Advance (GBA) 67
Pac-Man Collection (GBA) 66
Star Wars: Rogue Squadron II (GCN) 67
Tony Hawk's Pro Skater 3 (GCN) 66
Wave Race: Blue Storm (GCN) 67

RUBRIKEN

Chart-Attack 26
Impressum 73
Leserbriefe 62
Vorschau 74

Super Smash Bros. DX 28

Fans in aller Welt haben dem Release entgegengefiebert. Wie schlägt sich der große Hoffnungsträger von Nintendo in unserem Test?

Harry Potter 56

Kann die Versoftung der zauberhaften Geschichte an den Kinoerfolg anknüpfen? Neben der GBA-Version testen wir auch die GBC-Umsetzung.

Pokémon mini 14

Die schönsten Geschenke kommen in kleinen Verpackungen. Wir haben Nintendos neuesten Hardware-Streich unter die Lupe genommen.

JAPAN NEWS

An dieser Stelle präsentieren wir euch interessante Informationen aus dem Ursprungsland der Videospiele. Unser erfahrener Japan-Korrespondent Warren Harrod berichtet im Rahmen der Japan-News über neueste Trends und Tendenzen aus dem Land des Lächelns. Welches Spiel ist gerade besonders beliebt bei den japanischen Nintendo-Fans? Welche Konsole macht das Rennen? Unser Mann vor Ort recherchiert, so dass ihr immer über die interessantesten und aktuellsten Entwicklungen aus Japan informiert seid.

WARREN HARROD berichtet aus Japan für die N-Zone.

Pikmin 2

Ende November sprach Shigeru Miyamoto erstmals offiziell über einen Nachfolger des innovativen Pikmin für den GameCube. In einem Interview mit der japanischen Presse gab er an, dass er noch jede Menge Ideen habe, die man beim ersten Teil nicht verwirklicht habe. Nach seinen Angaben haben ihn die Entwickler des ersten Teils regelrecht angefleht, Pikmin 2 machen zu dürfen, damit man alle Ideen einbringen könne. Miyamoto selbst ist von den virtuellen Wesen fasziniert und hofft, dass sie in Zukunft denselben Kultstatus erreichen wie Mario.

PIKMIN Ob diese Wesen wohl Kultstatus erreichen?

Einen genauen Veröffentlichungstermin für die Fortsetzung gibt es zwar noch nicht, das Spiel soll aber im Sommer 2002 in Japan erscheinen. Während man also bereits fleißig am Nachfolger tüftelt, treiben die Merchandising-Aktionen um den ersten Teil in Japan seltsame Blüten. So erschien am 6. Dezember der Song aus dem TV-Werbespot für Pikmin als CD-Single für 1.000 Yen (umgerechnet ca. DM 18,-). Das Lied mit dem Titel „Love Song" bietet tiefgründige, gesellschaftskritische Textzeilen wie: „Heute werde ich schleppen, kämpfen, mich vermehren und gefressen." Gesungen wird der potenzielle Nr.-1-Hit von Tomoe Watanabe von der Gruppe Strawberry Flower.

Sonic Adventure 2 Battle

Das Spiel Sonic Adventure 2 Battle, das am 20. Dezember in Japan erschienen ist, enthält neben neuen Levels auch jede Menge witziger Minispiele. Einer der neuen Abschnitte im Spiel heißt High Speed Action Race und deutet auf ein rasantes Rennen hin. Zwei der neuen Minispiele haben den Titel Wagon Race und Chao Karate. In Letzterem muss der neue Charakter Chao seine Kampfkünste unter Beweis stellen.

FIGHT! Der niedliche Chao versucht sich unter anderem auch in Karate.

Im Karate-Modus kann man übrigens auch gegen einen weiteren Mitspieler antreten. Dabei hat man die Auswahl aus sechs neuen Charakteren wie Metal Sonic, Amy, Tical, Chao Walker, Dark Walker oder Chao Zero. In der nächsten Ausgabe erwartet euch ein umfangreicher Test der japanischen Version.

Was erscheint demnächst?

Nachfolgend erhaltet ihr eine Übersicht über die in Japan geplanten Veröffentlichungen. Die aufgeführten Titel sollten gut sortierte Importhändler demnächst im Programm führen:

Januar: *Virtua Striker 3 (GCN), Hyper Sports 2002 Winter (GCN), Eternal Darkness (GCN), King of Fighters EX (GBA), Guilty Gear X Advance (GBA), Hyper Sports 2002 Winter (GBA), Animal Mania (GBA), Pac-Man Collection (GBA), Gradius Advance (GBA), Legendary Starfi (GBA), Tomato Adventure (GBA), Super Street Fighter Zero 3 Upper (GBA)*

Februar: *Star Fox Adventures: Dinosaur Planet (GCN), Woody Woodpecker (GBA), Diddy Kong Pilot (GBA), Bomberman MAX (GBA), Bomberman MAX Max-Version (GBA), Goemon New Age (GBA), Luna – Legend (GBA), J-League Pocket 2 (GBA), Climax Tennis Pocket (GBA)*

Monster Jam Maximum Destruction

GBA **Mit Monster-Trucks auf Crashkurs!**

Wer die PS-strotzenden Monster-Trucks im Sportfernsehen schon einmal in Aktion gesehen hat, der weiß, was Zerstörungswut bedeutet. Da werden unter dem Jubel der tosenden Fans beispielsweise Autos verschrottet. Nun könnt ihr euch bald selbst hinter das Steuer eines der bekanntesten Vehikel begeben, um auf dem Game Boy Advance so richtig Gas zu geben. Dabei stehen euch aus dem Angebot von 25 Trucks bekannte Wagen wie der Grave Digger, Reptoid, Wolverine oder Wild Thing zur Verfügung. Das Ziel des Spiels ist ebenso einfach wie spaßig: Macht aus euren Gegnern einen Haufen zerbeultes Blech! Um es dem restlichen Fahrerfeld so richtig zeigen zu können, hat jeder Monster-Truck ein besonderes Spezialmanöver auf Lager. Während der Grave Digger brennende Knochen spuckt, hüllt der Spider-Man seine Kontrahenten in ein klebriges Netz ein. Neben den individuellen Manövern liegen auch allerlei nützliche Waffen in den insgesamt acht verschiedenen Arealen herum. So nimmt man den Gegner entweder mit einer zielsuchenden Rakete aufs Korn, nimmt ihn mit einem Magneten aus dem Rennen oder spießt ihn mit der Mistgabel auf. Die Monster-Trucks rasen über zugefrorene Bergseen, durch die nächtlichen Straßen von Las Vegas oder über das Gelände eines mysteriösen Maya-Tempels. Wer als Erster (oder Einziger) die Zielflagge sieht, sackt Bargeld ein. Dieses kann dann in der Werkstatt in bessere Stoßdämpfer, neue Reifen oder eine verbesserte Schaltung investiert werden. In technischer Hinsicht versprechen die Entwickler einiges an optischen Raffinessen, so sollen sich die Karossen der Boliden bei Crashs verformen oder einzelne Teile abfallen. Dies dürfte vor allem dann Freude machen, wenn man gegen einen Mitspieler auf die Piste geht. *Monster Jam Maximum Destruction* erscheint im März 2002. **(jq)**

CHAOS! Beim Rennen geht es hoch her.

BIG APPLE Auch in New York wird gerast.

DAMAGE Rechts oben ist die Schadensanzeige.

Genre: Rennspiel **Hersteller:** Ubi Soft **Internet:** www.ubisoft.de **Termin:** März 2002

GBA-Spieleflut von Ubi Soft

GBA **Ubi Soft bringt bekannte Klassiker auf dem GBA.**

Gleich elf neue Titel wird Ubi Soft Mitte des nächsten Jahres auf dem Game Boy Advance veröffentlichen. Dabei handelt es sich bei einem Großteil um namhafte Titel, die sich bereits auf anderen Plattformen (hauptsächlich PlayStation) millionenfach verkauft haben. Die Titel lauten wie folgt: *Formula One*, *Tiger Woods PGA Tour 2002*, *Medal of Honor Underground*, *Johnny Bravo*, *Road Rash Jailbreak*, *Super Cross 2002*, *Need for Speed: Porsche Unleashed*, *Ed, Edd & Eddie*, *NBA 2002*, *Triple Play 2002* und *Thunderstrike*. Neben den bekannten Sportspielen darf man besonders auf *Medal of Honor Underground* gespannt sein. Dass sich der Game Boy Advance für Ego-Shooter eignet, beweisen Spiele wie *Doom* (GBA). Sobald es nähere Informationen und aussagekräftige Bilder der oben angekündigten Spiele gibt, werden wir euch diese in einer der nächsten Ausgaben präsentieren. **(jq)**

NOTWEHR Medal of Honor Underground bietet viel Action. (PS)

Star Giants

GBA Das Weltall ... unendliche Weiten

Bei *Star Giants* handelt es sich nicht, wie man auf den ersten Blick annehmen könnte, um ein reines Shoot 'em Up. Vielmehr hat man es laut Aussage der Entwickler aus dem Hause Raylight Studios mit einem waschechten Flugsimulator zu tun. Am Steuer eures Raumschiffes müsst ihr den Geschwindigkeitsregler bedienen, die verschiedenen Waffensysteme aktivieren oder den Feind mithilfe von Flares ablenken. Während der Gefechte kann man jederzeit die Cockpitperspektive wechseln, um beim heißen Lasergefecht nicht den Überblick zu verlieren. Einen weiteren Schwerpunkt haben die Macher bei der Hintergrundgeschichte gelegt. Die Story ändert sich je nach Spielverlauf und Aktionen des Spielers und hält alternative Enden bereit, so dass auch nach einmaligem Durchspielen Motivation gegeben ist. Wer lieber mit anderen Mitspielern durch das All düst, wird ebenfalls verwöhnt. Bis zu vier Raumschiffpiloten können entweder gegeneinander (einzeln oder im Team) oder miteinander spielen. Damit auch die technische Seite von *Star Giants* nicht zu kurz kommt, kommen bei den Gefechten aufwendige Lens-Flare-Effekte und weitere Gimmicks wie Rauchschwaden zum Einsatz. Dank der hohen KI sollen die Kämpfe im All auch für eingespielte Veteranen eine echte Herausforderung sein. **(jq)**

ANVISIERT Die feindliche Flotte wird ins Fadenkreuz genommen.

ZIEL Links im Cockpit seht ihr die Schadensanzeige.

Genre: Flugsimulation Hersteller: Raylight Stduios Internet: www.raylight.it Termin: Nicht bekannt

Knockout Kings 2002

GCN Lasst Fäuste sprechen!

Die Boxserie von Electronic Arts kann auf eine erfolgreiche Vergangenheit zurückblicken. Umso erfreulicher, dass nun bald auch auf dem GameCube der Gong für die realistischen Ringraufereien ertönt. Dank einer neuen Game-Engine und verbesserter Animationen sollen die Faustkämpfer beim Kampf im Ring nicht mehr von ihren weltbekannten Vorbildern aus Fleisch und Blut zu unterscheiden sein. In den Gesichtern der Boxer kann man nach heftigen Schlägen des Gegners beispielsweise klaffende Cuts oder geschwollene Augen erkennen. Um das Geschehen innerhalb der Ringseile aber immer fair ablaufen zu lassen, wurde auch bei den Ringrichtern auf Größen wie Mills Lane oder Richard Steele zurückgegriffen. Das überarbeitete Gameplay erlaubt nun mehr Finessen wie blitzschnelle Konter oder krachende Kombinationen. Doch Vorsicht: Die aufgemotzte KI macht die CPU-Athleten zu echten Herausforderungen. Insgesamt kann man sich durch zehn der berühmtesten Arenen boxen, vom Caesar's Palace bis zur altehrwürdigen Wembley Arena. Im Mehrspieler-Turniermodus hauen sich bis zu acht Boxer gegenseitig die Hucke voll, wer seinen Gegner bereits am Rande des technischen K. o. hat, kann den armen Tropf durch individuelle Respektlosigkeiten zusätzlich demotivieren. **(jq)**

DRESCHE Butterbean muss einiges einstecken. (PS2)

VOLLTREFFER Dieser Punch sitzt haargenau. (PS2)

Genre: Boxen Hersteller: Electronic Arts Internet: www.easports.com Termin: 2002 (USA)

Die GCN-Verkaufszahlen nach Super Smash Bros. DX

GCN Der Superhit kurbelt den Absatz der Konsolen in Japan mächtig an.

Wie wir in den News der letzten Ausgabe berichtet haben, erfüllten die Verkaufszahlen des GameCube und der drei Launchtitel *Wave Race: Blue Storm*, *Super Monkey Ball* und *Luigi's Mansion* bei weitem nicht die Erwartungen der Nintendo-Chefetage. Auch die Veröffentlichung des Miyamoto-Machwerks *Pikmin* konnte den Absatz der Hardware nicht wesentlich erhöhen. Wie ist nun die Situation nach der Veröffentlichung des großen Hoffnungsträgers *Super Smash Bros. DX*? Kurz gesagt: Der Titel, der am 21. November in Japan erschien, hat Nintendo nicht im Stich gelassen. Während vom 12. bis 18. November gerade einmal 17.800 Einheiten des GameCube verkauft wurden, explodierte diese Zahl für die Zeitspanne vom 19. bis 25. November auf 146.900 Exemplare. Die Verkaufszahlen verzehnfachten sich also fast am Veröffentlichungstermin von *Super Smash Bros. DX*. Vom Spiel selbst gingen in der ersten Woche 328.000 Exemplare über japanische Ladentische. Obwohl sich im Sog dieses Hypes auch andere, ebenfalls in diesem Zeitraum veröffentlichte GameCube-Titel besser verkauften, droht hier dasselbe Problem wie beim N64. Die Drittthersteller scheinen große Schwierigkeiten zu haben, ihre Spiele auch nur annähernd erfolgreich an den Spieler zu bringen. Selbst bekannte Titel wie *FIFA 2002: Road to FIFA World Cup* von Electronic Arts werden von den GCN-Anhängern fast völlig ignoriert. Der Titel verkaufte sich bis Ende November gerade einmal 7.200 Mal. Bleibt zu hoffen, dass sich die Entwicklung nicht in dieser drastischen Form fortsetzt. Weitaus erfreulicher ist die Tatsache, dass auch die neuen Farben des GameCube großen Anklang gefunden haben. Die schwarzen und orangefarbenen Versionen waren so beliebt, dass viele Händler den Preis des lilafarbenen GameCube von 25.000 auf 23.800 Yen (umgerechnet ca. DM 420,-) senkten. Die farbigen Controller fanden ebenfalls reißenden Absatz. Zusätzlich zu *Super Smash Bros. DX* kauften die meisten Kunden drei zusätzliche Controller (Stichwort: Mehrspielermodi), wobei auch hier die Farbe Orange vor Schwarz und Lila am beliebtesten war. *Super Smash Bros. DX* konnte also die hoch gesteckten Erwartungen pünktlich zum essenziell wichtigen Weihnachtsgeschäft erfüllen. **(wh/jq)**

KASSENSCHLAGER Die Prügelei der Nintendo-Allstars hat sich in Japan wie erhofft phänomenal gut verkauft.

AFFIG Donkey Kong ist einer der beliebtesten SSB-Charaktere.

Was ist gerade angesagt in den Vereinigten Staaten? Welchen brandneuen GBA-Games fiebern amerikanische Videospielfans am meisten entgegen? Welche GameCube-Projekte sind für die USA geplant? Welche Hits kommen bald über den großen Teich nach Europa? Wir präsentieren euch die neuesten Informationen in unseren USA-News.

BloodRayne

Das angekündigte GCN-Projekt BloodRayne scheint sich um den Titel „Hanebüchenste Story in einem Videospiel" zu bewerben. In den düsteren Zeiten um 1930 schickt ein mysteriöser Geheimdienst seine Agentin BloodRayne in den Kampf gegen das Böse. Die kurvenreiche Schönheit wurde darauf trainiert, die finsteren Machenschaften von skrupellosen Nazischergen zu vereiteln. Die Bösewichter haben den perfiden Plan, die Menschheit mithilfe grausiger Kreaturen aus der Hölle zu unterjochen. Die Agentin BloodRayne, eine Mischung aus Vampir und Mensch, versucht dieses Vorhaben zu stoppen. Dabei helfen der Protagonistin ihre übernatürlichen Fähigkeiten. So ist sie übernatürlich stark, kann ihren Körper nach Herzenslust strecken und akrobatische Bewegungen vollführen. Darüber hinaus sieht sie auch bei völliger Dunkelheit perfekt und hat einen scharfen Weitblick. Nützlich dürfte im Laufe des Kampfes gegen das Böse auch die Fähigkeit sein, feindlichen Kugeln im Zeitlupen-Modus ausweichen zu können (Matrix lässt grüßen). Mit dem Blut ihrer Gegner frischt die Heroin ihre Lebensanzeige auf. Hat sie genug roten Lebenssaft zu sich genommen, verfällt sie in eine Art Blutrausch, der sie nahezu unverwundbar macht. Das in 3D dargestellte Action-Adventure soll eine Mixtur aus packenden Kampfszenen und Horrorelementen werden. Durch geschickte Kameraperspektiven, eine opulente Grafik und nervenzerrende Soundeffekte wird der Spieler in eine einzigartige Welt voller Geheimnisse und böser Überraschungen gesogen. Schon die Hintergrundgeschichte ist Beleg dafür, dass es sich bei BloodRayne eindeutig um ein Spiel für ältere GCN-Fans handelt. Das gruselige Action-Adventure soll Ende 2002 in den Vereinigten Staaten erscheinen.

BLUTDURST Diese nette Dame namens BloodRayne ist bestens bestückt.

Was erscheint demnächst?

Nachfolgend findet ihr eine Auswahl der in den nächsten Monaten in den USA erscheinenden Veröffentlichungen. Die nachfolgenden Spiele erhaltet ihr bei dem Importhändler eures Vertrauens:

Januar: *NBA Courtside 2002 (GCN), ESPN International Winter Sports 2002 (GCN), Smashing Drive (GCN), Dark Arena (GBA), Arial Aces (GBA), GTA III (GBA), ESPN International Winter Sports 2002 (GBA), ESPN X Games Snowboarding (GBA), Tekken Advance (GBA), Mike Tyson Boxing (GBA)*

Februar: *Eternal Darkness (GCN), Jeremy McGrath Supercross World (GCN), 18-Wheeler American Pro Trucker (GCN), Legends of Wrestling (GCN), Creatures (GBA), Pocky & Rocky 3 (GBA), Monster Jam (GBA), Super Mario Advance 2 (GBA), Sonic the Hedgehog Advance (GBA), Casper (GBA), Land Before Time (GBA), Barbarian (GBA), Robocop (GBA), MotoGP (GBA), NBA Jam 2002 (GBA), Advanced Columns (GBA)*

Kirby Tilt 'n' Tumble

GCN Steuert Kirby mit dem Game Boy Advance!

Auf der Space World 2001 und später der Nintendo Show in London wurde dieses Spiel zu dem Zweck gezeigt, die Verbindungsmöglichkeiten des GameCube mit dem Game Boy Advance zu demonstrieren. Der Game Boy Advance fungiert dabei als Controller für den GameCube. Mithilfe eines speziellen Moduls, in dem sich ein Bewegungssensor befindet, wird der kugelrunde Kirby nur durch Bewegungen des Game Boy Advance gesteuert. Diese innovative Technologie kam erstmals bei der GBC-Version von *Kirby Tilt 'n' Tumble* zum Einsatz. Das Spielprinzip erinnert auf den ersten Blick an *Super Monkey Ball*, jedoch sorgen diverse Puzzle-Einlagen für spaßige Abwechslung. So muss der knuffige Charakter beispielsweise erst Brücken aktivieren, um weiterrollen zu können. An bestimmten Stellen des Spiels fällt Kirby durch die Wolken nach unten, um dann auf dem Display des Game Boy Advance aufzutauchen. Hier setzt er seine Reise in klassischer 2D-Perspektive fort. Enge Strecken ohne Randbegrenzung und stachelige Kreaturen sind nur einige der Schwierigkeiten, die dem pinkfarbenen Protagonisten das Leben erschweren. *Kirby Tilt 'n' Tumble* scheint sich noch in einer frühen Entwicklungsphase zu befinden, da bisher weder für Japan noch für die Vereinigten Staaten oder Europa ein Veröffentlichungstermin feststeht. **(jq)**

KLON Im Hintergrund vermehren sich fleißig die Kirbys.

TILT Eine falsche Bewegung und Kirby fällt in den Abgrund.

Genre: Geschicklichkeit **Hersteller:** Nintendo **Internet:** www.nintendo.com **Termin:** Nicht bekannt

James Pond — Codename Robocod

GBA Mein Name ist Pond ... James Pond!

Diese Zeilen dürften besonders für die etwas ältere Leserschaft interessant sein. Kennt noch jemand James Pond? Der glitschige Held sorgte in der guten alten 16-Bit-Ära mit seinen Abenteuern für Aufsehen. Seine Premiere feierte der Fisch 1990, bis 1994 machte er 13 verschiedene Plattformen (u. a. Mega Drive, SNES und Game Boy) unsicher. Unter dem Titel *James Pond – Codename Robocod* wird der etwas andere Agent Ende 2002 auf dem Game Boy Advance sein Comeback feiern. Dabei handelt es sich um ein Remake des zweiten Teils. Neben einer aufgemotzten Grafik stellen die Entwickler von Creative Labs (*Creatures*) dem Protagonisten eine Reihe von verschiedenen Vehikeln zur Verfügung. So braust James Pond mit einem schicken Cabrio durch die Levels oder steigt in das Cockpit eines Flugzeugs. Am Spielprinzip dürfte sich dagegen nur wenig ändern, auch bei der GBA-Version handelt es sich um ein traditionelles Jump & Run in 2D. Interessant: Im Jahre 2003 soll James Pond auch die Next-Generation-Konsolen beglücken, eine GameCube-Version ist wahrscheinlich. **(jq)**

SONNTAGSFAHRER Ein Fisch im Cabrio? In diesem Spiel kein Problem.

Genre: Jump & Run **Hersteller:** Swing! **Internet:** www.swong-games.com **Termin:** Ende 2002

Virgin INTERactive

Virgin-Interactive-Gewinnspiel

In Zusammenarbeit mit der Fa. Virgin Interactive verlost die N-Zone Spiele und witzige Figuren für euren Game Boy Advance. Mit etwas Glück könnt ihr euch demnächst entweder mit dem Neandertaler Sam bei Prehistorik Man auf die Suche nach den gestohlenen Vorräten machen oder mit dem schlagkräftigen Känguru Kao bei Kao the Kangaroo durch kunterbunte Levels hüpfen. Obendrein legt Virgin Interactive jeweils fünf Plüschfiguren vom Känguru und dem Urzeitmenschen drauf. Besonderer Clou: In den Figuren könnt ihr einen Game Boy Advance verstauen.

▮ PRAKTISCH Die witzigen Stofffiguren könnt ihr je 5x gewinnen.

▮ URSCHREI Auch von dem spaßigen Prehistorik Man verlosen wir insgesamt fünf Exemplare.

▮ SCHLAGFERTIG Wir verlosen 5x Kao the Kangaroo für den Game Boy Advance.

Insgesamt verlosen wir folgende Preise:

5x Prehistorik Man (GBA)
5x Kao the Kangaroo (GBA)
5x Fur Case Sam
5x Fur Case Kao

Um einen der Preise zu gewinnen, müsst ihr folgende Gewinnfrage beantworten:

Wie heißt der Neandertaler aus dem Spiel Prehistorik Man?

Um bei diesem Gewinnspiel teilzunehmen, schreibt eine Postkarte mit dem Lösungswort an folgende Anschrift: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-Zone, Kennwort: Virgin Interactive, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder per E-Mail an die Adresse: nzone@computec.de

Teilnahmeschluss ist der 30.01.2002. Die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Fa. Virgin Interactive und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Leser aus dem Ausland können telefonisch leider nicht mitmachen, uns die Antwort aber natürlich wie immer auf einer Postkarte an die oben genannte Adresse schicken. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel gebt ihr euer Einverständnis zur Veröffentlichung eures Namens im Gewinnfalle.

TITUS

KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++

Shenmue für GameCube?
Nach neuesten Gerüchten soll das kultige Action-Adventure für den GameCube umgesetzt werden. Die Stimmen aus dem Hause Sega klingen verheißungsvoll. So seien zwar einige Spiele von Sega bereits in der Entwicklung, diese seien allerdings noch geheim. Generell sei die *Shenmue*-Reihe hervorragend für eine GCN-Konvertierung geeignet.

GBA-Spiele günstiger?
Gerüchten aus Kreisen diverser Hersteller und Entwickler zufolge könnten GBA-Spiele in Zukunft wesentlich günstiger werden. Angeblich soll es Nintendo gelungen sein, die Kosten für die Herstellung eines GBA-Moduls um ca. zwei Dollar zu senken. Somit würden sich auch die Kosten für die Hersteller verringern. Im Endeffekt könnte dies eine Preissenkung um bis zu 20,- DM bedeuten.

Shrek lass nach!
Ende November hat auch TDK Mediactive erste GameCube-Projekte angekündigt. Insgesamt befinden sich vier Spiele in der Entwicklung. Neben *Shrek*, *Robotech* und *Dinotopia* wird an einem weiteren, bislang geheimen Titel getüftelt. Als Entwickler konnte man bisher Digital Illusions, Vicious Cycle und Prolific Publishing gewinnen.

GTA III für den GBA
Das Entwicklerteam von Destination Software arbeitet zurzeit mit Hochdruck an einer Game-Boy-Advance-Umsetzung des genialen und harten PlayStation-2-Krachers *Grand Theft Auto III*. Auf dem Game-Boy-Advance-Display wird die knallharte Action in einer 2D-Perspektive dargestellt, weitere Details sind noch nicht bekannt.

Neben den aktuellen deutschen Verkaufscharts für den Game Boy und den Game Boy Color informieren wir euch in dieser Spalte ausführlich und übersichtlich nach Monaten geordnet über die von Herstellerseite angekündigten Neuerscheinungen für den Game Boy Color. Sofern zu einzelnen Titeln ein genaues Erscheinungsdatum bekannt ist, findet ihr dieses in der letzten Listenspalte gesondert ausgewiesen. Zur besseren Orientierung haben wir natürlich auch eine Genre-Einschätzung für jeden Titel vorgenommen.

Die aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland:

1 (1) Pokémon Crystal Edition
Nintendo

2 (NEU) Harry Potter
Electronic Arts

3 (2) The Legend of Zelda: Oracle of Ages
Nintendo

4.	(3)	The Legend of Zelda: Oracle of Seasons	Nintendo
5.	(4)	Pokémon – Goldene Edition	Nintendo
6.	(5)	Pokémon – Silberne Edition	Nintendo
7.	(7)	Pokémon Trading Card Game	Nintendo
8.	(Neu)	Bibi Blocksberg	KIDDINX
9.	(8)	Harvest Moon 2	Ubi Soft
10.	(Neu)	Bob der Baumeister	BMG

Die Tipps der Redaktion:

Jump & Run
Donkey Kong Country
Ausgabe 11/2000 ..... 91%

Sportspiel
Mario Tennis
Ausgabe 03/2001 ..... 89%

Rollenspiel
Lufia: The Legend Returns
Ausgabe 11/2001 ..... 90%

Denkspiel
Pokémon Puzzle Challenge
Ausgabe 06/2001 ..... 85%

Action-Adventure
The Legend of Zelda: Oracles (komplett)
Ausgabe 10/2001 94%

Rennspiel
Mickey's Speedway USA
Ausgabe 04/2001 ..... 87%

Was kommt wann?

Titel	Genre	Hersteller	Termin
DEZEMBER			
Die Völker: Land der Legenden	Action-Adventure	JoWooD	14. Dezember
Rayman 2 Forever	Jump & Run	Ubi Soft	13. Dezember
Sesame Street Sports	Fun-Sport	Ubi Soft	13. Dezember
2002			
David Beckham Fußball	Sport	Ubi Soft	18. Januar 2002
Der Bär im großen blauen Haus	Edutainment	Ubi Soft	März 2002
Die Monster AG	Action-Adventure	THQ	Mitte Januar 2002
E.T. der Außerirdische	Action-Adventure	Ubi Soft	März 2002
E.T. & The Cosmic Garden	Action-Adventure	Ubi Soft	März 2002
Pocket Music	Musikspiel	Ubi Soft	22. Januar 2002

Pocket Music

GBC Musik! Zwo! Drei! Vier!

WIRKLICH PUTZIG Zu den Songs gibt es nette Hintergrundgrafik.

Das *Pocket Music*-Modul ist eigentlich kein Spiel. Denn hier könnt ihr euch selbst als Komponist versuchen und aus über 600 vorgefertigten Samples eure eigenen Musikstücke zusammenstellen. Zusätzlich können diese kleinen Soundstreifen noch im Klang verändert werden, so dass eine fast unbegrenzte Anzahl an Bausteinen zur Verfügung steht. Ob sich das viel versprechende Projekt auch in der Praxis so gut anhört, erfahren wir schon Ende Januar. Die Kopfhörer haben wir jedenfalls schon mal bereitgelegt. **(jrj)**

Genre: Musikspiel **Hersteller:** Ubi Soft **Internet:** www.ubisoft.de **Termin:** 22. Januar 2002

E.T. der Außerirdische

GBC Der Außerirdische feiert sein Jubiläum

FAHRRADTOUR Elliot flieht mit dem kleinen E.T. durch den Stadtpark.

Ist es wirklich schon fast zwanzig Jahre her, dass ich im Kino mit großen Kinderaugen *E.T. der Außerirdische* gesehen habe? ... Zum zwanzigsten Jubiläum wird dem kleinen Gnomenwesen jedenfalls von Ubi Soft sein zweites Videospiel spendiert. Zusammen mit dem Erdling Elliot müsst ihr in der Rolle E.T.s versuchen, einen Kontakt zum Mutterschiff aufzubauen, um von der Erde zu fliehen. Wollen wir mal hoffen, dass das neue Spiel nicht so schlecht wird wie die erste Versoftung aus den 80er-Jahren. **(jrj)**

Genre: Action-Adventure **Hersteller:** Ubi Soft **Internet:** www.ubisoft.de **Termin:** März 2002

Der Bär im großen blauen Haus

GBC Knuddeliges auf dem Game Boy Color

WOHNZIMMER Der kleine Bär stolpert durch die schöne Inneneinrichtung.

Nach *Sesame Street Sports* setzt man bei Ubi Soft eine zweite Kinderserie aus der Jim-Henson-Puppenschmiede um. Das gleichnamige Spiel zu *Der Bär im großen blauen Haus* richtet sich an die jüngsten Game-Boy-Color-Besitzer, die in kleinen Minispielchen ihre knuddeligen Helden auf Erkundungstour begleiten. Die Fernsehserie läuft zurzeit übrigens als *Sesamstraße*-Ersatzprogramm im Kinderkanal. **(jrj)**

Genre: Edutainment **Hersteller:** Ubi Soft **Internet:** www.ubisoft.de **Termin:** März 2002

Hallo, liebe Pokémon-Freaks! Wie immer findet ihr in der Pokémon-Zone alles, was das Herz begehrt, und auch diesmal gibt es tolle Bilder von unseren fleißigen Lesern. Vielen Dank für die zahlreichen Einsendungen! Ihr könnt alles, was mit Pokémon zu tun hat, an folgende Adresse schicken: Computec Media AG • Redaktion N-Zone • Kennwort: Pokémon-Zone • Dr. Mack-Straße 77 • 90762 Fürth. Ihr solltet aber beachten, dass eure Bilder nicht größer als DIN-A4 sein sollten und auf der Rückseite euer Name und Alter notiert sein müssen! In diesem Sinne: Pokémon forever!

LESER-GALERIE

SUNNY Scherox genießt den Sommertag! Ein herzliches „Danke" an Quarta Mattia (10).

QUARTETT Jan Patrick Eichhorn (10) hat uns seine Lieblings-Pokémon geschickt. Eine wirklich schöne Auswahl, findet ihr nicht?

POWER Diese beiden Prachtexemplare kennt wohl jeder. Doch wo ist Suicune geblieben? Die Antwort weiß nur Marcus Tonndorf (11).

MYSTERIÖS Die rätselhaften Icognito haben es Michael Illhardt (10) sehr angetan.

MAJESTÄTISCH Tarik Özoguls (12) Suicune spaziert cool durch den Sonnenuntergang.

HALLO! Mogelbaum winkt uns zu, während seine Kollegen den Abend genießen. Annabel Hau (8) hat dieses wunderschöne Kunstwerk gemalt. Echt cool!

Card-e Reader!

GBA **Es ist so weit!**

Im Dezember kam endlich der Card-e Reader in den japanischen Handel. Warren Harrod, unser Korrespondent und Japan-Experte, hat sich das Ganze natürlich angesehen und sorgte dafür, dass unsere lang ersehnten Test-Exemplare den Weg nach good old Germany fanden. Natürlich haben wir uns nicht nur die Hardware unter den Testnagel gerissen. Das Card-e Starter und Expansion Pak haben die Reise über den großen Teich ebenfalls unbeschadet überstanden. Wie heißt es so schön? Bilder sagen mehr als Worte – daher lassen wir jetzt die Bilder sprechen!

FETT Neben der Hardware befindet sich ein Pak mit zehn Karten in der Packung.

KINDERSPIEL Das Einscannen der Karten ist total easy.

MINISPIEL Bei diesem Game ist Machollo der Hauptdarsteller.

BASIS Hier ist der Inhalt des Pokémon Card-e Starter Pak.

HURRA! Auf diesen Moment haben wir wirklich sehr lange warten müssen! Endlich erleben wir den Card-e Reader in Aktion!

Mewtwo Returns

VIDEO **Neues Futter für euer Heimkino!**

In den USA erschien am 4. Dezember der Zeichentrick-Knaller *Mewtwo Returns* auf Video und DVD. Der 70-minütige Streifen war eigentlich eine ganz reguläre TV-Folge und wurde in Japan schon vor ca. einem Jahr ausgestrahlt. Wie der deutsche Titel lauten wird und wann der coole Streifen bei uns erscheint, ist leider noch nicht bekannt. Zur Story: Wer sich immer gefragt hat, wie es nach dem ersten Kinofilm mit Mewtu und all den anderen Pokémon-Klons weitergeht, erhält jetzt einige Antworten. Mewtu und seine Freunde haben eine neue Heimat gefunden und leben in Frieden. Doch der fiese Giovanni macht sich auf, um Mewtu zu finden, und schon nimmt das Unheil seinen Lauf. Wir wollen nicht zu viel verraten, aber ihr könnt euch auf ein echt spannendes Abenteuer gefasst machen!

COOLE WEBSITE Auf www.mewtworeturns.com findet ihr alles zu Mewtus neuem Abenteuer.

LESERBRIEFE

Hallo N-Zone!
Ich finde, ihr macht das beste Heft der Welt, und besonders die Pokémon-Zone gefällt mir total gut. In der letzten Ausgabe habt ihr über das Pokémon Center in New York geschrieben. In den Ferien fliege ich mit meinen Eltern nach Amerika und da wir dann auch in NY sind, wollte ich mir das Pokémon Center unbedingt angucken. Könnt ihr vielleicht die Adresse abdrucken? Vielleicht wollen ja auch andere Leser mal dort vorbeischauen!

Karel Millton (14)

N-ZONE Du wirst es nicht glauben, aber wir haben tatsächlich mehrere Zuschriften zu diesem Thema erhalten. Anscheinend darf man sich dort auf einen wahren Ansturm neugieriger N-Zone-Leser gefasst machen! Hier die genaue Anschrift: 5th & 7th Aves. & 47th & 52nd Sts. Allerdings ist das Rockefeller Center so berühmt, dass du auch ohne die Adresse problemlos hinfinden dürftest!

TIPPS & TRICKS

Pokémon Crystal

Ich habe einen Tipp für den Duellturm in *Pokémon Crystal*. Ich habe festgestellt, dass man mit manchen Pokémon nur unter bestimmten Umständen teilnehmen darf. Ho-oh, Lugia, Celebi, Mew und Mewtu können erst eingesetzt werden, wenn der Battle-Level, den man auswählt, mindestens Lv. 70 beträgt. Pokémon-Eier dürfen aber gar nicht mitmachen. Ich hoffe, mein Tipp war hilfreich!

Ralph Cernig (12)

HERZLICHEN DANK

Daniel Andreas – Erika Boijer – Tuna Bektas – Jochen Bühler– Oliver Biggis – Max Diehl – Ingo Dettmold – Sandra Dilberstock – Felix Endes – Harald Eberle – Werner Ehlers – Bernhard Faskel – Thimo Götzmann – Serap Ilgün – Tobias Jung – Sebastian Klingmann – Till Klement – Fabian Mainfeld – Lothar Schiffler – Stefan Ullmann

➤ Solltet ihr eigene Tipps & Tricks zu Pokémon haben, dann schickt sie uns! Bei Abdruck werden eure Einsendungen im Rahmen der Lesertipps honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!

➤ Schickt eure Tipps, Tricks und Leserbriefe an:
COMPUTEC MEDIA – Redaktion N-Zone, Kennwort: Pokémon Zone, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth oder an: ahmet.iscituerk@computec.de

Hier findet ihr eine Übersicht der wichtigsten, angekündigten, ersehnten und überhaupt beliebtesten Pokémon-Artikel! So seid ihr immer bestens auf dem Laufenden, damit ihr keine Neuerscheinung verpasst und immer wisst, was wann zu haben ist. Neuerdings dürft ihr auch Bilder zu den interessantesten Artikeln bewundern. Wir hoffen, dass es euch gefällt!

Pokémon Puzzle Challenge

Pokémon Gold

Pokémon Crystal

Bereits erhältlich

GAMES

Titel	Produkt	Preis	Termin
Pokémon Crystal	GBC	Ca. DM 80,-/ca. € 40,-	Bereits erhältlich
Pokémon Stadium 2 (Gold/Silber)	N64	DM 139,-/€ 70,-	Bereits erhältlich
Pokémon Puzzle Challenge	GBC	DM 80,-/€ 40,-	Bereits erhältlich
Pokémon Gold/Silber Edition	GBC	DM 80,-/€ 40,-	Bereits erhältlich
Pokémon Rote/Blaue Edition	GBC	DM 69,-/€ 35,-	Bereits erhältlich
Pokémon Gelbe Edition	GBC	DM 69,-/€ 35,-	Bereits erhältlich
Pokémon Pinball + Rumble Pak	GBC	DM 69,-/€ 35,-	Bereits erhältlich
Pokémon Trading Card Game	GBC	DM 69,-/€ 35,-	Bereits erhältlich
Super Smash Bros.	N64	DM 129,-/€ 65,-	Bereits erhältlich
Pokémon Stadium + Transfer Pak	N64	DM 149,-/€ 75,-	Bereits erhältlich
Pokémon Snap	N64	DM 129,-/€ 65,-	Bereits erhältlich
Pokémon Puzzle League	N64	DM 139,-/€ 70,-	Bereits erhältlich

MUSIK

Pokémon – Das Hörspiel zur Serie	CD/MC	DM 30,-/€ 15,-	Bereits erhältlich
Pokémon – Die Johto Reisen	Musik-CD	DM 34,99/€ 22,-	Bereits erhältlich
Pokémon-Serien-Soundtrack	Musik-CD	DM 34,99/€ 22,-	Bereits erhältlich
Pokémon-1-Soundtrack	Musik-CD	DM 30,99/€ 15,-	Bereits erhältlich
Pokémon-2-Soundtrack	Musik-CD	DM 31,99/€ 16,-	Bereits erhältlich
Pokémon-3-Soundtrack	Musik-CD	Ca. DM 30,-/€ 15,-	Bereits erhältlich
Pokémon Weihnachtsparty	Musik-CD	Ca. DM 30,-/€ 15,-	Bereits erhältlich

FILME

Pokémon – Der Film	Video-Kassette	DM 35,-/€ 17,-	Bereits erhältlich
Pokémon 2 – Die Macht des Einzelnen	Video und DVD	DM 30,-/45,-/€ 15,-/23	Bereits erhältlich
Pokémon 3 – Im Bann der Icognito	Video und DVD	DM 30,-/45,-/€ 15,-/23	Bereits erhältlich

HARDWARE

Special Pokémon Edition GBC	Handheld	DM 149,-/€ 75,-	Bereits erhältlich
Pokémon Pikachu N64	Konsole	DM 149,-/€ 75,-	Bereits erhältlich
Pokémon Pikachu Color	Pedometer	DM 69,-/€ 35,-	Bereits erhältlich
Pikachu Link-Kabel	Link-Kabel	DM 29,95/€ 15,-	Bereits erhältlich

Pokémon Pikachu Color

Pokémon mini

Pokémon Pikachu N64

Kommt demnächst

Titel	Produkt	Preis	Termin
Pokémon 4	Kinofilm	–	Nicht bekannt
Card-e Reader	Hardware	–	Frühjahr 2002
Pokémon mini	Hardware	–	Frühjahr 2002

Die beliebtesten Pokémon-Produkte

Titel	Produkt	Preis
1. Pokémon Crystal	GBC	DM 80,-/€ 40,-
2. Pokémon Stadium 2	N64	DM 140,-/€ 70,-
3. Pokémon Puzzle Challenge	GBC	DM 80,-/€ 40,-
4. Pokémon Stadium inkl. Transfer Pak	N64	DM 149,-/€ 75,-
5. Pokémon Gold/Silber	GBC	DM 80,-/€ 40,-

Die meistgewünschten Pokémon-Produkte

Titel	Produkt	Preis	Termin
1. Pokémon mini	Hardware	Nicht bekannt	Frühjahr 2002
2. Pokémon Stadium 2	N64	DM 140,-/€ 70,-	Bereits erhältlich
3. Card-e Reader	Hardware	Nicht bekannt	Frühjahr 2002
4. Pokémon Crystal	GBC	Ca. DM 80,-/€ 40,-	Bereits erhältlich
5. Pokémon Gold/Silber Edition	GBC	Ca. DM 80,-/€ 40,-	Bereits erhältlich

THQ GEWINNSPIEL

In freundlicher Zusammenarbeit mit den Firmen THQ, Toys `R´ Us, Warner Brothers Interactive Entertainment und United Labels verlost die N-Zone prall gefüllte Preispakete rund um die Spiele Disneys Atlantis: Das Geheimnis der verlorenen Stadt (GBA/GBC), Scooby-Doo und die Cyber-Jagd (GBA) und Tetris Worlds (GBA). Die GBC-Version von Disneys Atlantis: Das Geheimnis der verlorenen Stadt ist exklusiv bei Toys `R´ Us erhältlich. Das Scooby-Doo-Geschenkset wurde freundlicherweise von United-Labels zur Verfügung gestellt. Die Scooby-Doo-Videosammlung wurde freundlicherweise von Warner Brothers Interactive Entertainment zur Verfügung gestellt. Insgesamt verlosen wir folgende Preise:

DISNEYS ATLANTIS:
DAS GEHEIMNIS DER VERLORENEN STADT (GBA/GBC)

1. Preis:
1x Game Boy Advance
1x Disneys Atlantis: Das Geheimnis der verlorenen Stadt GBA
1x Hochwertiges Comic-Set Disneys Atlantis:
Das Geheimnis der verlorenen Stadt (3 Bände)

2.-3. Preis:
1x Game Boy Color
1x Disneys Atlantis: Das Geheimnis der verlorenen Stadt GBC
1x Hochwertiges Comic-Set Disneys Atlantis:
Das Geheimnis der verlorenen Stadt (3 Bände)

4.-6. Preis:
1x Disneys Atlantis: Das Geheimnis der verlorenen Stadt
GBA oder GBC (Bitte angeben!)
1x Comic-Band Disneys Atlantis:
Das Geheimnis der verlorenen Stadt

SCOOBY-DOO
UND DIE CYBER-JAGD (GBA)

1. Preis:
1x Game Boy Advance
1x Scooby-Doo und die Cyber-Jagd GBA
1x Scooby-Doo-Videosammlung
(5 VHS-Video-Kassetten)
1x Scooby-Doo-Geschenkset

2. Preis:
1x Scooby-Doo und die Cyber-Jagd GBA
1x Scooby-Doo-Videosammlung (5 VHS-Kassetten)
1x Scooby-Doo-Geschenkset

3. Preis:
1x Scooby-Doo und die Cyber-Jagd GBA
1x Scooby-Doo-VHS-Videokassette
1x Scooby-Doo-Geschenkset

4.-6. Preis:
1x Scooby-Doo und die Cyber-Jagd GBA
1x Scooby-Doo-Geschenkset

TETRIS WORLDS (GBA)

1. Preis:
1x Game Boy Advance
1x Tetris Worlds GBA

2. Preis:
1x Tetris Worlds GBA
1x Brettspiel Jenga

3.-5. Preis:
1x Tetris Worlds GBA

Um eines der Preispakete gewinnen, müsst ihr folgende Gewinnfrage beantworten:

Wie heißt die Prinzessin, die man bei *Disneys Atlantis: Die Suche nach der verlorenen Stadt* retten muss?

Um an diesem Gewinnspiel teilzunehmen,
schreibt eine Postkarte mit dem Lösungswort an folgende Anschrift:
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-Zone, Kennwort: THQ, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.
Oder per E-Mail an die Adresse: nzone@computec.de

Teilnahmeschluss ist der 30.01.2002. Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firmen THQ, Toys `R´ Us, Warner Brothers Interactive Entertainment, United Labels und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Leser aus dem Ausland können telefonisch leider nicht mitmachen, uns die Antwort aber natürlich wie immer auf einer Postkarte an die oben genannte Adresse schicken. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel gebt ihr euer Einverständnis zur Veröffentlichung eures Namens im Gewinnfall

POKÉMON MINI

Da freut sich der Pokémon-Fan! In Japan erschien endlich das neue Handheld Pokémon mini und wir haben den Winzling natürlich ausgiebig getestet. Schon nach kurzer Zeit war uns klar: Pokémon mini rockt ohne Ende!

SCHÖN VERPACKT Findet ihr nicht auch, dass die japanischen Verpackungen einfach genial aussehen?

UNTERSCHIED Die Pokémon-mini-Module sind nur halb so groß wie ihre GBA-Pendants!

Kaum war unser Päckchen aus Japan angekommen, wurde der Inhalt unter den gierigen N-Zone-Redakteuren verteilt. Wenn so ein neues Handheld erscheint, dann sorgt das halt immer für ziemlichen Wirbel. Jeder verkrümelte sich in ein ruhiges Eckchen, um alle Games Probe zu spielen. Zum Launch des kleinen Schmuckstücks sind vier Spiele erschienen: *Pokémon Pinball mini*, *Pokémon Puzzle Collection*, *Pokémon Anime Card Battle* und *Pokémon Party mini*, welches im Lieferumfang des Handhelds enthalten ist. Trotz der geringen Größe des Zwerges strotzt es nur so vor technischen Gimmicks. Wie ihr schon vorher in der N-Zone lesen konntet, steckt erstaunlich viel Hightech in dem kleinen Ding. Das Gerät verfügt über eine Infrarot-Schnittstelle, über die ihr gegen eure Freunde antreten könnt – ohne Kabelsalat! Erstaunlicherweise könnt ihr etwa bei *Pokémon Party mini* im Tournament-Modus mit bis zu sechs Spielern an den Start gehen! Ein Spieler

MINI Neben Ahmets GBA wirkt das neue Handheld echt winzig!

VERLOREN Pikachu blickt nicht gerade glücklich drein. Better luck next time!

ZUBEHÖR Hier seht ihr unter anderem die coolen Soft Cases und den Cartridge Strap.

LANGLEBIG Oben links seht ihr den C-Knopf. Weiter unten ist das Batteriefach angebracht.

übernimmt die Rolle des Spielführers und bestimmt die Regeln. Per IR-Schnittstelle werden die Daten an die anderen fünf Mitspieler gesendet. Im Gegenzug dazu erhält der Spielführer die Daten der Mitspieler. Nun darf losgedaddelt werden und sobald das Turnier vorbei ist, sendet jeder Spieler seine Daten in das Handheld des Spielführers. Dieses ermittelt dann den Sieger. Das Ganze funktioniert wirklich hervorragend und sorgte bei uns für riesigen Spaß! Doch auch für Solospieler ist einiges geboten, schließlich hat man nicht immer Freunde zur Hand. Ein weiteres tolles Features ist der eingebaute Shock-Sensor, der Erschütterungen registriert und in Steuerbefehle umwandelt. Sogar ein Rumble-Motor fand in dem Winzling Platz und sorgt für die richtigen „Vibrations"! Bei so viel Innovation vergisst man ja gern mal die einfachen Dinge, doch selbst auf die kleinsten Details wurde geachtet. So darf man bei jedem Spiel den Kontrast verstellen, um für alle Lichtverhältnisse gewappnet zu sein. Außerdem könnt ihr die Rumble- und Shock-Funktionen deaktivieren, falls ihr sie nicht benötigt. Das Gerät schaltet sich auch von selbst ab, wenn ihr länger als zehn Minuten keine Taste drückt. Dies schont eure Batterie, die übrigens ca. 50 Stunden lang durchhält! Wann Pokémon mini in Deutschland erscheint, ist leider noch nicht klar. Wir halten euch wie immer auf dem Laufenden!

Ahmet Iscitürk

INFO

Die wichtigsten Fakten im Überblick

Wie lange halten die Batterien? Welches Zubehör gibt es? Fragen über Fragen! Hier bekommt ihr die Antworten!

Größe: *74 mm (Höhe) x 58 mm (Breite) x 23 mm (Tiefe)*
Gewicht: *70g (inclusive Batterie!)*
Batterie-Lebensdauer: *Ca. 50 Stunden*

Was kostet der Spaß?

Pokemon mini + Pokemon Party mini	*4.800 Yen (ca. 90,- DM)*
Pokemon Pinball mini	*1.200 Yen (ca. 22,- DM)*
Pokemon Puzzle Collection	*1.200 Yen (ca. 22,- DM)*
Pokemon Anime Card Battle	*1.200 Yen (ca. 22,- DM)*
Pokemon mini Soft Case	*650 Yen (ca. 12,- DM)*
Pokemon mini Cartridge Case	*350 Yen (ca. 7,- DM)*
Pokemon mini Cartridge Strap	*580 Yen (ca. 11,- DM)*

INFO

Die Games

Zum Launch wurden vier Spiele veröffentlicht und schon bald sollen es mehr werden. Worum es bei den Launch-Titeln geht, lest ihr hier:

POKÉMON PARTY MINI:

Pokémon Party mini

FUN Ein wirklich spaßiges Party-Game mit coolen Minispielen. Vor allem der Tournament-Modus, an dem bis zu sechs Spieler teilnehmen können, ist genial!

Pokémon Pinball mini

RASANT! Obwohl die Auflösung des Mini-Displays relativ niedrig ist, bietet euch dieses Modul rasanten Pinball-Spaß, der sich gewaschen hat.

Pokémon Puzzle Collection

WOW Auf dieser Cartridge befinden sich zahlreiche Puzzle-Games, die es teilweise wirklich in sich haben. Nicht nur für Gehirn-Akrobaten zu empfehlen!

Pokémon Anime Card Battle

BATTLE Zünftige Karten-Duelle stehen hier auf der Tagesordnung. Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase kommen auch Nicht-Japaner zurecht!

ASIATISCHER KAMPFSCHREI! Noch spricht Sonic, der Hunter, japanisch. Das wird sich aber sicherlich noch ändern.

EXKLUSIVER ENDGEGNER Der angriffslustige Riesengreif wurde speziell für den GameCube ins Spiel integriert.

PHANTASY STAR ONLINE

PREDATOR? Diese Feinde haben eine Tarnvorrichtung.

Sega widerlegt mit Phantasy Star Online auf eindrucksvolle Art und Weise die These, dass Rollenspiele einsam machen.

Irgendwo in den Tiefen des Weltalls zieht der Planet Ragol seine Kreise. Vor sieben Jahren gründete hier eine Schar Flüchtlinge aus dem Algo-Sternensystem eine Kolonie und hat sich seither einen faulen Lenz gemacht. Doch als jetzt der zweite Schwung Siedler in den Orbit eintritt, erschüttert eine riesige Explosion den Planeten und der Funkkontakt zur Kolonie bricht ab. Jetzt schlägt die Stunde der Helden und es liegt an euch herauszufinden, was auf dem friedlichen Planeten passiert ist. Zu Beginn erschafft ihr einen Abenteurer, dem ihr durch viele kleine Parameter zu einem individuellen Aussehen verhelft. Die Fähigkeiten eures Alter Ego leiten sich von dem Beruf und der Rasse ab, die ihr wählt. So sind Hunter sehr ausgeglichen, Ranger können am besten mit Feuerwaffen umgehen und Force sind echte Magie-Kenner. Habt ihr eure Charakterwahl getroffen, werdet ihr nach Ragol gebeamt und schlagt euch in bester Action-Adventure-Manier durch die gewaltigen Dungeons. Auf Dauer wäre das recht eintönig, doch *Phantasy Star Online* trägt nicht umsonst den Zusatz „Online" im Titel. Habt ihr euch erst mal mit dem noch nicht erschienenen GameCube-Modem ins Internet eingewählt, könnt ihr zusammen mit Abenteurern aus aller Welt auf Entdeckungstour gehen. Für die Konvertierung vom Dreamcast zum GameCube hat man sich bei Sega besonders viel Mühe gegeben. Konnte man zuvor außerhalb des Internets nur alleine auf Abenteuer-Tour gehen, so hat die Nintendo-Version jetzt einen Splitscreen-Modus. Vier Kämpfer können somit gleichzeitig über den Planeten laufen und die Waffen sprechen lassen. Darüber hinaus wird der GameCube mit der bisher umfangreichsten *PSO*-Version beglückt. Diese beinhaltet nicht nur die Dreamcast-Version von *Phantasy Star Online* und die Erweiterung *Phantasy Star Online Version 2*, sondern wird noch eine weitere Spielwelt intus haben, die speziell für Nintendos neues Flaggschiff entwickelt wurde. Und, um den Spielgenuss komplett zu machen, finden sich gleich drei neue Charakterklassen in der Söldnergilde ein. GCN-Besitzer werden also die Ersten sein, die Ragol mit einer schusswaffenkundigen RAmarl-Söldnerin erforschen, mit der nahkampferfahrenen HUcaseal-Androidin vorpreschen oder mit einem FOmar die hohe Kunst der Magie lernen.

Jean-Reiner Jung

NEUE HELDEN Die GameCube-Fassung wird drei neue Charakterklassen haben.

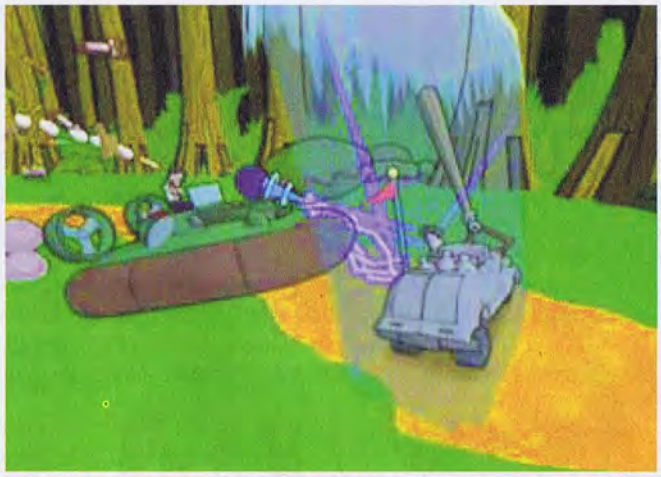
TEAMWORK Mit drei Freunden sind die pflanzlichen Feinde leicht zu kompostieren.

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Phantasy Star Online*
Genre: ..... *Online-Rollenspiel*
Spieler: *1-4*
Speichern: ..... *Memory Card*
Umfang: ..... *7 Spielwelten*
Hersteller: ..... *Sega*
Sprache: ..... *Japanisch*
Termin: ..... *2002 (Japan)*
Preis: ..... *Nicht bekannt*
Internet: ..*www.sonicteam.com/pso*
Einschätzung: ..... *Super*

Beurteilung: Wir sehen uns auf Ragol! Der GameCube wird mit der besten Variante des Online-Rollenspiels beglückt.

FEUER FREI Der drehbare Geschützturm ist noch eine der harmloseren Waffen im Spiel. Er erweist sich trotzdem als effektiv.



WAHL DER WAFFEN Das Duell zwischen modernem Laserstrahl und traditionellem Baseballschläger ist schon fast unfair.

CEL DAMAGE

Premiere! Mit Cel Damage erscheint die erste Umsetzung eines Xbox-Spiels auf dem GameCube.

SURVIVE Bei der Flag Rally müssen die wilden Raser möglichst lang Flagge zeigen.

ALL-TAG Im Weltraum werden die Gegner kurzerhand mit der Kettensäge zerlegt.

Wer hat sich im nervenraubenden Feierabendverkehr nicht schon einmal klammheimlich gewünscht, dem langsam fahrenden Opa mit Hut und Wackel-Dackel auf der Ablage richtig Feuer zu geben? Mit *Cel Damage* hat man nun die Möglichkeit, seinen aufgestauten Frust auf unterhaltsame Weise loszuwerden. Ihr heizt mit einem von zehn durchgeknallten Comic-Charakteren durch insgesamt zwölf Levels und ballert die fahrende Konkurrenz schrottreif. Die Fahrer sind dabei ebenso abgedreht wie ihre Vehikel. So bewegt ihr euch beispielsweise als gnadenlose Gangster-Ente mit drehbarem Maschinengewehr auf dem Fahrzeug durch die im Cartoon-Look gehaltenen Areale oder nehmt die anderen Fahrer mit einem Verkleinerungsstrahl aufs Korn. Wem die Schar der rasanten Freaks nicht ausreicht, der kann vier weitere Piloten freispielen, unter anderem Graf Dracula. Das 36-teilige Waffenarsenal umfasst aberwitzige Goodies wie ein tragbares Loch, bei dem die Konkurrenz ins Nichts fällt. Auch überdimensionale Baseballschläger, riesige Kettensägen und Laserstrahlen sorgen dafür, dass sich das Fahrerfeld ständig verkleinert. Die waffenstrotzenden Kisten brettern durch dichten Urwald oder wühlen sich durch den heißen Wüstensand. Selbst im Weltall und im düsteren Transsylvanien nehmen sich die Charaktere gegenseitig ins Visier. Für besondere Schadenfreude wird der Vierspielermodus sorgen, bei dem man bis zu drei weitere Spieler auf den Schrottplatz schicken kann. Die drei Spielmodi Smack Attack, Battle Race und Flag Rally versprechen auch für einen Spieler Abwechslung. Für Freunde des Zeichentrickfilms haben sich die Entwickler von Pseudo Interactive was Besonderes einfallen lassen: Die Zerstörungsorgien haben das Ambiente bekannter Zeichenstile. So beschießen sich die Rüpel vor der Schwarz-weiß-Kulisse der 30er-Jahre-Krimis oder liefern sich im Anime-Stil packende Feuergefechte.

Jens Quentin

CRASH-TEST Im Zweispielermodus könnt ihr euren Mitspieler schrottreif ballern.

INTERAKTIV Bei der Jagd nach den Vehikeln wird auf die Umgebung keine Rücksicht genommen.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Cel Damage
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Speichern:	MemoryCard
Umfang:	12 Levels
Hersteller:	Electronic Arts
Sprache:	Englisch
Termin:	Ende Dezember (USA)
Preis:	Nicht bekannt
Internet:	www.ea.com
Einschätzung:	Gut

Beurteilung: Abgedrehte Verschrottungs-Orgie im witzigen Comic-Stil.

FLANKENGOTT Die Zuschauer im Stadion verfolgen den Flankenlauf des Stürmers.

VOLLSPANN Der spanische Spieler trifft den Ball optimal. Hier gibt es nichts zu halten.

RÜCKSTAND Unten im Bild könnt ihr die Strategieeinstellungen der Teams erkennen.

VIRTUA STRIKER 3 VERS. 2002

Aus der Spielhalle stürmen die Kickerstars von Sega geradewegs auf den heimischen Fernseher.

Jedem regelmäßigen Besucher von Spielhallen dürfte die *Virtua Striker*-Serie aus dem Hause Sega ein Begriff sein. Markenzeichen des Fußballspiels sind die riesigen, bis ins kleinste Detail ausgearbeiteten Kicker, die dank gelungener Animationen lebensecht über das Spielfeld dribbeln. Leider kam das Gameplay nie über den Standard einer actionlastigen Bolzerei hinaus. Aufgrund der nahen Kameraperspektive ging überdies auch die Spielübersicht flöten. Zumindest am Gameplay hat man im Rahmen der GCN-Umsetzung kräftig geschraubt, so dass sich die virtuellen Ballvirtuosen präziser steuern lassen. Die Tatsache, dass die Entwickler bei der Konvertierung auch an verbesserte, im Spiel modifizierbare Taktikeinstellungen gedacht haben, zeigt die Bemühungen, aus einem Arcade-Kick eine Fußballsimulation zu machen. Ebenfalls neu auf dem GameCube ist die Möglichkeit, eine WM-Qualifikation zu spielen. Man lenkt dabei die Geschicke eines von 64 Teams über einen Zeitraum von vier Jahren von den ersten Vorbereitungsspielen bis zur Endrunde. Daneben kann man sich bei einem internationalen Turnier, einer Liga oder bei einem Match gegen einen Sportsfreund beweisen. Einen Vierspielermodus wie bei *FIFA 2002* sucht man bei *Virtua Striker 3 Vers. 2002* leider vergeblich. Die Tatsache, dass wenigstens die japanischen Ballkünstler mit den Originalnamen auflaufen, dürfte kaum darüber hinwegtrösten. Inwieweit man die Kameraperspektive bei der GCN-Version verändern kann, ist noch nicht bekannt. Wir sind gespannt, ob der Titel sich wirklich als Gegner für *FIFA 2002* erweisen wird.

Jens Quentin

FEHLENTSCHEIDUNG? Das ist bitter! Nach nur wenigen Minuten ist die belgische Mannschaft schon dezimiert.

DURCHGETANKT Die japanischen Stürmer zeigen, was sie draufhaben.

MITTENDRIN Die Kamera ist sehr nahe am Spielgeschehen.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Virtua Striker 3 Vers. 2002
Genre:	Fußball
Spieler:	1-2
Speichern:	MemoryCard
Umfang:	5 Spielmodi
Hersteller:	Sega
Sprache:	Japanisch
Termin:	24. Januar (Japan)
Preis:	Nicht bekannt
Internet:	www.sega.com
Einschätzung:	Gut

Beurteilung: Ob die Spielbarkeit mit der beeindruckenden Optik mithalten kann? Schau'n mer mal!

SUPER MARIO ADVANCE 2

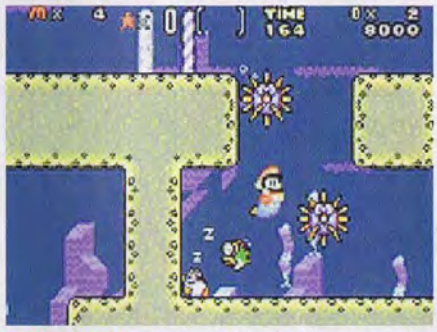
Jump&Run-Fans sollten schon mal anfangen zu sparen. Der wohl genialste 2D-Hüpfer aller Zeiten erscheint demnächst für den Game Boy Advance und dürfte einschlagen wie eine Bombe!

Alte Hasen dürfen es schon an den Screenshots erkennen – bei *Super Mario Advance 2* handelt es sich um eine Neuauflage des Super-NES-Oldies *Super Mario World*, auf dem übrigens Marios Dino-Kumpel Yoshi sein Debüt feierte. Liebenswert, wie der grüne Saurier ist, entwickelte er sich im Laufe der Jahre zu einem festen Bestandteil von Nintendos Superstar-Riege. Durch Yoshis Auftritt wurde das Spielprinzip auch um einige Features erweitert. So kann Mario auf Yoshi reiten, dessen klebrige Langzunge ungemein bei der Bekämpfung von Bowsers Schergen hilft. Der zeitlose Klassiker hat kein bisschen von seinem Charme verloren und wurde für seinen GBA-Auftritt leicht modifiziert. Im Gegensatz zum Original bietet die Handheld-Fassung zum Beispiel einen Mehrspielermodus. Gameplay und Leveldesign hingegen blieben weitgehend unangetastet. Sicherlich hätten wir uns über ein brandneues Mario-Game für den Game Boy Advance gefreut, aber wenn das Recycle-Produkt von so ausgezeichneter Qualität ist wie in diesem Fall, dann kann man einfach nicht meckern! Gerüchten zufolge soll Nintendo einige neue Levels eingebaut haben, aber offiziell wurde noch nichts verlautbart. Das Vorzeige-Jump&Run glänzt mit konkurrenzlos ausgefeilten Levels, tonnenweise Secrets und herausfordernden Boss-Gegnern. Technisch reißt der Titel natürlich keine Bäume mehr aus und ist Genre-Kollegen wie etwa *Rayman Advance* klar unterlegen. Doch dies trübt den hervorragenden Gesamteindruck kaum – am Ende zählt eben doch der Spielspaß!

Ahmet Iscitürk

YEAH! Mario präsentiert das wohl genialste 2D-Jump&Run aller Zeiten!

QUARTERBACK Was haben eigentlich diese Footballspieler im Wald zu suchen?



THE ABYSS Der beliebteste Klempner der Welt ist bis zu 100 Metern wasserdicht.

KIPPE Der Bossgegner macht euch weniger zu schaffen, als diese kippende Plattform.

SPLASH! Fliegende Fische als Plattform zu benutzen, kann nur unserem Mario einfallen!

IST DAS SUPERMAN? Look at the sky! Is it a bird? Is it a plane? Oh no, it's Mario!

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Super Mario Advance 2*
Genre: ..... *Jump & Run*
Spieler: *1-4*
1-Modul-Mehrspielermodus: ..... *Ja*
Multi-Modul-Mehrspielermodus: ..... *Ja*
Speichern: ..... *Batterie*
Umfang: ..... *Sieben Welten*
Hersteller: ..... *Nintendo*
Sprache: ..... *Japanisch*
Termin: ..... *Nicht bekannt*
Preis: ..... *Ca. DM 90,-*
Internet: ..... *www.nintendo.co.jp*
Einschätzung: ..... *Super*

Beurteilung: Ein Klassiker feiert sein Comeback – ein potenzieller Hit!

SALT LAKE 2002

Hallo Spitzensportler, habt ihr euch nicht für die Winterspiele qualifizieren können? Macht nichts, auf dem GBA seid ihr auch so dabei.

Jede Olympiade schreit auch nach dem passenden Spiel. Das hat sich seit *Winter Games* auf dem C64 nicht geändert. Pünktlich zum Start der Spiele in Salt Lake City im Februar 2002 beschert uns Ubi Soft die wichtigsten Disziplinen zum Mitspielen auf dem Game Boy Advance. Besonders angenehm ist, dass die Programmierer im Vorfeld die Veranstaltungsorte in Augenschein nehmen durften und somit die Hintergrundgrafiken des Handheld-Spiels sehr realistisch gestalten konnten. In erster Linie erwarten euch bei den Sportarten obligatorische Disziplinen wie Skispringen, Abfahrtslauf und Slalom. Daneben gibt es aber auch kleine Exoten wie Eisstockschießen und Snowboarding. Besonders interessant dürfte das Bobfahren werden, dessen schöne 3D-Grafik den Grafikchip des GBA bestimmt zum Schwitzen bringt. *Salt Lake 2002* ist bereits für den 7. Februar 2002 angekündigt. Wir machen es uns bis dahin vor dem Kamin gemütlich, trinken Glühwein und denken an frierende Spitzensportler.

Jean-Reiner Jung

SCHWUNGVOLL Beim Curling müsst ihr eure Kraft dosieren.

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Salt Lake 2002*
Genre: ..... *Sportspiel*
Spieler: *1-4*
1-Modul-Mehrspielermodus: ..... *Nein*
Multi-Modul-Mehrspielermodus: ..... *Nein*
Speichern: ..... *Batterie*
Umfang: ..... *6 Disziplinen*
Hersteller: ..... *Ubi Soft*
Sprache: ..... *Deutsch*
Termin: ..... *7. Februar 2002*
Preis: ..... *Ca. DM 100,-/ca. € 50,-*
Internet: ..... *www.ubisoft.de*
Einschätzung: ..... *Gut*

Beurteilung: Die olympischen Winterspiele zum Mitnehmen. Salt Lake 2002 verspricht eine gute Portion verschneiten Sportspaß.

GESCHWINDIGKEITSRAUSCH Die Bobfahrt wird als einzige Disziplin in 3D dargestellt.

SPRUNGSCHANZEN-ABFLUG Hier ist von euch ein guter Gleichgewichtssinn gefragt.

STAR WARS JEDI POWER BATTLES

Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis, da sorgten drei Jedi-Ritter für Recht und Ordnung.

Bald ist es wieder so weit. So langsam tauchen die ersten Fernsehspots für die zweite Episode der *Star Wars*-Saga auf und wir dürfen dann im Mai nächsten Jahres den weiteren Werdegang Anakin Skywalkers bestaunen. Bis dahin versüßen uns die Jungs von LucasArts die Wartezeit mit der Umsetzung der *Jedi Power Battles* auf dem Game Boy Advance. Hier dürft ihr endlich in die Haut eines Jedi-Ritters schlüpfen und euch durch Umgebungen aus *Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung* schlagen. Zur Wahl stehen euch der jugendliche Obi-Wan Kenobi, sein Lehrmeister Qui-Gon Jinn und der ehrwürdige Mace Windu. Nur mit einem Laserschwert bewaffnet, geht es dann gegen die Schergen der Handelsföderation, Phantomroboter und Abgesandte der Sinth-Bruderschaft. Dabei seht ihr das Geschehen aus einer gewöhnungsbedürftigen, isometrischen Ansicht von schräg oben. Der erste Eindruck gibt besonders bei der Spielbarkeit und der Musik Grund für ein zufriedenes Grinsen. Begleitet von schönen Samples aus dem bombastischen Soundtrack haut ihr euch flott durch die Gegnerscharen. Wer will, kann auch einen befreundeten Jedi per Linkkabel am Kampf teilhaben lassen.

Jean-Reiner Jung

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Star Wars Jedi Power Battles*
Genre: ..... *Action*
Spieler: *1-2*
1-Modul-Mehrspielermodus: ..... *Nein*
Multi-Modul-Mehrspielermodus: ..... *Ja*
Speichern: ..... *Passwort*
Umfang: ..... *10 Levels*
Hersteller: ..... *THQ*
Sprache: ..... *Englisch*
Termin: ..... *Anfang Februar 2002*
Preis: ..... *Ca. DM 100,-/ca. € 50,-*
Internet: ..... *www.thq.de*
Einschätzung: ..... *Gut*

Beurteilung: Mit sattem Sound und schönen Animationen kämpfen drei Jedi-Ritter gegen die dunkle Seite der Macht. Star-Wars-Fans heizen schon mal das Laserschwert an.

DUEL OF FATE Jetzt könnt ihr den nervenaufreibenden Endkampf aus Episode 1 nachspielen.

WÜSTENPLANET Auf Tatooine wurde die Jagd auf euren Jedi-Ritter eröffnet.

Die wichtigsten Spiele für N64, GCN und GBA im Überblick!

DAS SPIELE-LEXIKON

Egal, ob Nintendo 64, Game Boy Advance oder GameCube: In unserem Spiele-Lexikon findet ihr die wichtigsten Infos zu den besten Spielen, den aktuellen Neuheiten und geheimen Projekten der Spieleentwickler! Auf dieser Seite werden alle Nintendo-64-Fans bedient, auf den folgenden Seiten informieren wir euch über den aktuellen Stand der Dinge in Sachen Game Boy Advance und GameCube!

Nintendo-64-Lexikon

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Veröffentlichung
Arcade				
Iggy's Reckin Balls	Arcade	Acclaim	7/98	85%
Adventure				
Shadowgate 64	Adventure	Mitsui	9/99	82%
Rennspiele				
Ridge Racer 64	Rennspiel	Nintendo	3/00	90%
SciFi-Rennspiele				
F-Zero X	Rennspiel	Nintendo	11/98	92%
Snowboarding				
1080° Snowboarding	Rennspiel	Nintendo	10/98	86%
Fun-Racing				
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Rare	11/97	92%
Action-Adventure/Jump & Run				
Donkey Kong 64	Jump & Run	Nintendo	12/99	95%
Rollenspiel				
Zelda: Ocarina of Time	Rollenspiel	Nintendo	12/98	97%
Aktuelle Rollenspiel-Neuheit				
Paper Mario	RPG	Nintendo	10/01	90%
Action				
Pokémon Snap	Action	Nintendo	9/00	95%
Aktuelle Action-Neuheit				
Pokémon Stadium 2	Action	Nintendo	10/01	90%
Beat 'em Up				
Xena – Talisman of Fate	Beat 'em Up	Titus	12/99	77%
Fußball				
ISS 2000	Fußball	Konami	9/00	90%
Basketball				
NBA Live 2000	Basketball	Electronic Arts	12/99	90%
Eishockey				
NHL 99	Eishockey	Electronic Arts	1/98	92%
Football				
NFL Quarterback Club 2000	Football	Acclaim	10/99	89%
Wrestling				
WWF No Mercy	Wrestling	THQ	12/00	90%
Sportspiele (Sonstige)				
Mario Tennis 64	Tennis	Nintendo	11/00	92%
Aktuelle Sportspiel-Neuheit				
Tony Hawk's Pro Skater 2	Skateboarding	Activision	9/01	91%
Geschicklichkeit				
The New Tetris	Geschicklichkeit	Nintendo	10/99	91%
Simulation				
Pilot Wings 64	Simulation.	Nintendo	6/97	79%
Strategie				
Command & Conquer	Strategie	Nintendo	7/99	84%
Wirtschaftssimulation				
Premier Manager 64	Manager	Gremlin	10/99	54%

Game-Boy-Advance-Lexikon

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Veröffentlichung
Action				
Army Men Advance	Action	Infogrames	68%	08/01
Batman Vengeance	Action	Ubi Soft	65%	11/01
Castlevania: Circle of the Moon	Action	Konami	86%	07/01
Earthworm Jim	Action	THQ	68%	10/01
Jackie Chan's Adventures	Action	Activision	76%	01/02
Jurassic Park III: The DNA Factor	Action	Konami	60%	09/01
Men in Black	Action	Ubi Soft	53%	10/01
Pitfall: The Mayan Adventure	Action	THQ	63%	10/01
Planet der Affen	Action	Ubi Soft	68%	12/01
Spider-Man: Mysterio's Menace	Action	Activision	79%	09/01
Tweety and the Magic Gems	Action	Mitsui	69%	07/01
X-Men: Reign of Apocalypse	Action	Activision	59%	10/01
Action-Adventure				
Harry Potter u. d. Stein des Weisen	Adventure	Electronic Arts	63%	01/02
Lady Sia	Action-Adventure	TDK	85%	11/01
LEGO Insel 2	Action-Adventure	LEGO Media	74%	10/01
Beat 'em Up				
Final Fight One	Beat 'em Up	Ubi Soft	80%	10/01
Super Street Fighter II TR	Beat 'em Up	Ubi Soft	85%	11/01

Aktuelle GBA-Entwicklungen

Hier zeigen wir die wichtigsten Spiele für den Game Boy Advance, welche demnächst in Deutschland erscheinen werden!

Jump & Run

Die beiden fröhlichen Gesellen lassen sich weiterhin viel Zeit.

Titel: . .Banjo-Kazooie: Grunty's Rev.
Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): 2002

Rollenspiel

Traurig aber wahr! Das Rollenspiel wurde leider auf Februar verschoben.

Titel: .....Breath of Fire
Hersteller: .....Ubi Soft
Termin (D): ..... Februar

Rennspiel

In Japan erheben sich die Piloten im Februar in die Lüfte.

Titel: ..... Diddy Kong Pilot
Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): 2002

Geschicklichkeit

Inzwischen berät man bei Nintendo darüber, ob der Titel überhaupt erscheinen soll.

Titel: . .Donkey Kong Coconut Crackers
Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): .....Dezember

Rennspiel

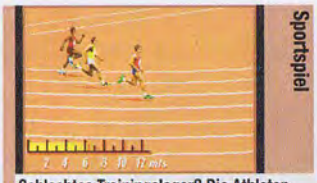
Von der großen Kinoleinwand auf das kleine GBA-Display. Geht das gut?

Titel: .....Driven
Hersteller: .....Ubi Soft
Termin (D): .....31. Januar

Ego-Shooter

Doom hat gezeigt, wie gut sich Ego-Shooter auf dem GBA realisieren lassen.

Titel: .....Ecks vs. Sever
Hersteller: .....Ubi Soft
Termin (D): .....31. Januar



Sportspiel

Schlechtes Trainingslager? Die Athleten starten nun erst im März!

Titel: .....Fila Decathlon
Hersteller: .....THQ
Termin (D): .....1. Quartal 2002

Geschicklichkeit

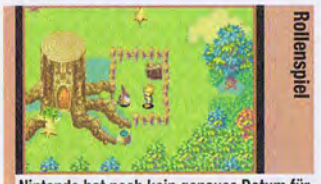
Das Spielprinzip deutet auf einen witzigen Knobelspaß mit vielen Tücken hin.

Titel: .....Eggo Mania
Hersteller: .....Kemco
Termin (D): .....März

Boxen

Iron Mike versucht den Gegnern nun auf dem GBA Furcht einzuflößen.

Titel: ....Mike Tyson Boxing
Hersteller: .....Ubi Soft
Termin (D): .....21. Februar



Rollenspiel

Nintendo hat noch kein genaues Datum für diese RPG-Perle bekannt gegeben.

Titel: .....Golden Sun
Hersteller: .....Nintendo
Termin (D) .....: 2002

Basketball

Im Januar werden die Korbanlagen auf eine extreme Belastungsprobe gestellt.

Titel: .....NBA Jam Advance
Hersteller: .....Acclaim
Termin (D): .....Januar

Rennspiel

Die Zweiräder kommen nicht in Fahrt. Jetzt verzögert sich das Rennen nochmals.

Titel: .....MotoGP
Hersteller: .....THQ
Termin (D): .....Mitte Februar

Sport

Ski und Rodel gut! Ubi Soft läutet die winterliche Olympiade ein.

Titel: .....Salt Lake 2002
Hersteller: .....Ubi Soft
Termin (D): .....7. Februar

Action

Man könnte sich ja zur Überbrückung der Zeit mal wieder den Film anschauen.

Titel: .....Robocop
Hersteller: .....Virgin Interactive
Termin (D): .....Februar

Beat 'em Up

In Japan beginnt die Prügelei am 21. Dezember. Na dann frohes Fest!

Titel: .....Tekken Advance
Hersteller: .....Namco
Termin (D): .....Nicht bekannt

Action

Es gibt noch Hoffnung! Inzwischen wurde der Termin konkretisiert.

Titel: SW Episode I: Jedi Power Battles
Hersteller: .....THQ
Termin (D): .....Anfang Februar

Action

Fans von den riesigen Metallungetümen müssen sich noch ein wenig gedulden.

Titel: ..Z.O.E. 2173 Testament
Hersteller: .....Konami
Termin (D): .....April 2002

Compilation

Midway's Greatest Arcade Hits	Compilation	Midway	73%	01/02
Namco Museum	Compilation	Infogrames	64%	12/01
Pac-Man Collection	Compilation	Infogrames	71%	12/01

Fun-Racing

Konami Krazy Racers	Rennspiel	Konami	83%	07/01
LEGO Racers 2	Rennspiel	LEGO Media	70%	10/01
Mario Kart: Super Circuit	Rennspiel	Nintendo	91%	09/01

Fußball

Alex Zickler Total Soccer 2002	Fußball	Ubi Soft	83%	11/01
ISS	Fußball	Konami	80%	12/01

Geschicklichkeit

Bomberman Tournament	Geschicklichkeit	Activision	84%	08/01
Denki Blocks	Geschicklichkeit	Ubi Soft	85%	12/01
Fortress	Geschicklichkeit	THQ	74%	12/01
Frogger's Adventures	Geschicklichkeit	Konami	80%	01/02
Kurukuru Kururin	Geschicklichkeit	Nintendo	81%	07/01
Super Bust-A-Move	Geschicklichkeit	Ubi Soft	78%	12/01
Tetris Worlds	Geschicklichkeit	THQ	80%	12/01

Jump & Run

Atlantis: Verlorene Stadt	Jump & Run	THQ	60%	12/01
Disney's Donald Duck Adv@nce	Action	Ubi Soft	76%	11/01
Lucky Luke – Wanted	Jump & Run	Infogrames	75%	12/01
Pinobee: Wings of Adventure	Jump & Run	Activision	80%	07/01
Prehistoric Man	Jump & Run	Virgin Interactive	77%	11/01
Rayman Advance	Jump & Run	Ubi Soft	86%	06/01
Spyro: Season of Ice	Jump & Run	Vivendi	71%	11/01
Super Mario Advance	Jump & Run	Nintendo	83%	07/01
Wario Land 4	Action	Nintendo	89%	11/01

Rennspiele

GT Advance Championship Racing	Rennspiel	THQ	82%	07/01
MX 2002 feat. Ricky Carmichael	Rennspiel	THQ	57%	12/01
Top Gear GT Championship	Rennspiel	Mitsui	54%	07/01

Rollenspiele

Mega Man Battle Network	Rollenspiel	Ubi Soft	76%	12/01

SciFi-Rennspiele

F-Zero MAXIMUM VELOCITY	Rennspiel	Nintendo	85%	07/01

Shoot 'em Up

Doom (GBA)	Ego-Shooter	Activision	86%	01/02
Gradius Advance	Shoot 'em Up	Konami	84%	11/01
Iridion 3D	Shoot 'em Up	THQ	70%	10/01
Phalanx	Shoot 'em Up	Kemco	80%	12/01

Simulation

Jurassic Park III: Park Builder	Simulation	Konami	72%	10/01

Sportspiele (Sonstige)

ESPN Final Round Golf	Golf	Konami	68%	10/01
ESPN X Games Skateboarding	Skateboarding	Konami	68%	12/01
Matt Hoffman's Pro BMX	Biking	Activision	80%	01/02
Ready 2 Rumble: Round 2	Boxen	Konami	69%	07/01
Super Dodge Ball Advance	Sport	Ubi Soft	76%	11/01
Tony Hawk's Pro Skater 2	Skateboarding	Activision	88%	07/01
WWF Road to Wrestlemania	Wrestling	THQ	70%	12/01

Strategie

Mech Platoon	Strategie	Kemco	85%	01/02

Was kommt wann?

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Veröffentlichung
Dezember				
Chu Chu Rocket	Geschicklichkeit	Infogrames	83%	Dezember
Creatures	Simulation	Swing!	81%	Dezember
Dave Mirra Freestyle BMX	Sport	Acclaim	81%	Dezember
David Beckham Fußball	Fußball	Ubi Soft	52%	6. Dezember
Fire Pro Wrestling	Wrestling	Ubi Soft	82%	6. Dezember
Freestyle Scooter	Sport	Ubi Soft	74%	6. Dezember
Kao the Kangaroo	Action	Virgin Interactive	70%	Dezember
No Rulez: Get Phat	Skateboarding	TDK	74%	Dezember
Rampage Puzzle Attack	Geschicklichkeit	Midway	79%	7. Dezember
Januar 2002				
Casper	Jump & Run	Virgin Interactive	–	Januar
Crazy Chase	Action	Kemco	–	Januar
Dexter's Laboratory	Action	Ubi Soft	–	31. Januar
Driven	Rennspiel	Ubi Soft	–	31. Januar
Ecks vs. Sever	Action	Ubi Soft	–	31. Januar
Hot Potato	Geschicklichkeit	Ubi Soft	78%	31. Januar
Hot Wheels Burnin' Rubber	Rennspiel	THQ	–	Mitte Januar
Monster AG	Jump & Run	THQ	–	Mitte Januar
NBA Jam Advance	Basketball	Acclaim	–	Januar
Powerpuff Girls Mojo Jojo	Action	Ubi Soft	–	31. Januar
Tom & Jerry: The Magic Ring	Action	Ubi Soft	–	31. Januar
Februar 2002				
Breath of Fire	Rollenspiel	Ubi Soft	–	Februar
Ceasar's Palace Advance	Simulation	THQ	–	Ende Februar
Cruis'n Velocity	Rennspiel	Midway	–	22. Februar
ESPN Bass Tournament	Simulation	Konami	–	Februar
ESPN Int. Winter Sports	Sport	Konami	–	Februar
ESPN Winter Snowboard.	Sport	Konami	–	Februar
European Super League	Fußball	Virgin Interactive	–	Februar
Expedition der Stachelbeeren	Action	THQ	–	Ende Februar
F-14 Tomcat	Action	THQ	–	Ende Februar
Indiziert	Beat 'em Up	Midway	–	22. Februar
Jurassic Park III Dino Att.	Action	Konami	–	Februar
Mike Tyson Boxing	Boxen	Ubi Soft	–	21. Februar
MotoGP	Rennspiel	THQ	–	Mitte Februar
Planet Monsters	Action	Virgin Interactive	72%	Februar
Pocket Music	Simulation	Ubi Soft	–	21. Februar
Robocop	Action	Virgin Interactive	–	Februar
Scooby-Doo und die Cyber-Jagd	Action	THQ	–	Mitte Februar
Salt Lake 2002	Sport	Ubi Soft	–	7. Februar
Star Wars Episode I: Jedi Power Battles	Action	THQ	–	Anfang Februar
März 2002				
Biene Maja 3	Jump & Run	Acclaim	–	März
BONX	Geschicklichkeit	Ubi Soft	–	März
Chessmaster	Schach	Ubi Soft	–	März
Colin McRae Rally 2.0	Rennspiel	Ubi Soft	–	März
Eggo Mania	Geschicklichkeit	Kemco	–	März

Fortsetzung nächste Seite

März 2002

E.T. Der Außerirrische	Action-Adventure	Ubi Soft	–	März
E.T. The Dark Alliance	Action	Ubi Soft	–	März
Fila Decathlon	Sportspiel	THQ	–	Ende März
Jimmy Neutron	Action	THQ	–	Ende März
Muppet Pinball Mayhem	Flipper	Ubi Soft	–	März
Power Pro Tennis	Tennis	Konami	–	März
Tom Clancy's Rainbow Six	Action	Ubi Soft	–	März
Top Gun	Action	Virgin Interactive	–	März
VIP	Action	Ubi Soft	–	März

April 2002

Britney Spears: Make me Dance!	Simulation	THQ	–	Ende April
Downforce	Rennspiel	Virgin Interactive	–	April
Z.O.E. 2173 Testament	Action	Konami	–	April

Weitere Veröffentlichungen 2002

Animaniacs	Jump & Run	Swing!	–	2. Quartal
Animaniacs: Pinky and Brain	Action	Swing!	–	2. Quartal
Aerial Aces	Action	THQ	–	1. Quartal
Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge	Jump&Run	Nintendo	–	2002
Barbarian	Action	Virgin Interactive	–	2002
Boxing Fever	Boxen	THQ	–	1. Quartal
Dark Arena	Action	THQ	–	1. Quartal
Diddy Kong Pilot	Rennspiel	Nintendo	–	2002
Feivel der Mauswanderer	Action	Swing!	–	1. Quartal
Golden Sun	Rollenspiel	Nintendo	–	2002
In einem Land vor unserer Zeit	Action	Swing!	–	1. Quartal
M&M's Minis Blast	Action	THQ	–	1. Quartal
Kasparov	Schach	Virgin Interactive	–	2002
Street Fighter Alpha 3	Beat 'em Up	Ubi Soft	–	2002
Tiny Toons Adventures	Action	Swing!	–	1. Quartal
Tiny Toons: Wacky Stack	Geschicklichkeit	Swing!	–	1. Quartal
TOCA World Touring Cars	Rennspiel	Ubi Soft	–	2002
Tony Hawk's Pro Skater 3	Skateboarding	Activision	–	1. Quartal
Virtual Sea-Monkeys	Simulation	Swing!	–	2. Quartal

Weitere Veröffentlichungen ohne Termin

Advance Wars	Strategie	Nintendo	–	Nicht bekannt
Animaniacs: 2nd Warthog Game	Action	Swing!	–	Nicht bekannt
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Action	Ubi Soft	–	Nicht bekannt
Donkey Kong Coconut Crackers	Geschicklichkeit	Nintendo	–	Nicht bekannt
Metroid 4	Action	Nintendo	–	Nicht bekannt
Sabrewulf	Action-Adventure	Nintendo	–	Nicht bekannt
Sonic Advance	Action	Sega	–	Nicht bekannt
Tekken Advance	Beat 'em Up	Namco	–	Nicht bekannt
Thunderbirds	Action	Sci	–	Nicht bekannt

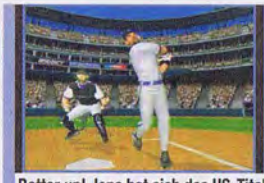
Weitere GBA-Projekte (Japan/USA)

Folgende Spiele sind für den GBA in den USA und Japan angekündigt oder erhältlich

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Veröffentlichung
Advance Rally	Rennspiel	MTO	–	7. Dezember (Japan)
Adventure of Tokye Disney Sea	Nicht bekannt	Konami	–	Erhältlich (Japan)
Animal Mania	Action	Konami	–	31. Januar (Japan)
Baketsu Daisakusen	Simulation	Nintendo	–	Nicht bekannt
Battle Network Megaman Exe 2	Action	Capcom	–	14. Dezember (Japan)
Beyblade	Action	Broccoli	–	6. Dezember
Bomberman MAX	Geschicklichkeit	Hudson	–	Februar
Bomberman MAX Max Vers.	Geschicklichkeit	Hudson	–	Februar
Braeth of Fire II	Rollenspiel	Capom	–	21. Dezember (Japan)
Car Battler Go!	Nicht bekannt	Vis	–	Erhältlich (Japan)
ChoroQ Advance	Rennspiel	Takara	–	Erhältlich (Japan)
Climax Tennis Pocket	Tennis	Konami	–	Februar (Japan)
Cubix: Robots for Everyone	Nicht bekannt	3DO	–	Nicht bekannt
Dia-Droid World	Nicht bekannt	Epoch	–	7. Dezember (Japan)
Digi-Communication	Simulation	Media Works	–	Erhältlich (Japan)
Dokapon Monster Hunter	Nicht bekannt	Asmik Ace	–	Erhältlich (Japan)
Dragon Ball Z: The Legacy of Goku	Nicht bekannt	Infogrames	–	Nicht bekannt
Estopolis	Action	Taito	–	Februar (Japan)
Exciting Bass	Nicht bekannt	Konami	–	20. Dezember (Japan)
EX Monopoly	Brettspiel	Takara	–	Erhältlich (Japan)
Final Fire Pro Wrestling	Wrestling	Spike	–	März (Japan)
Fire Enblem – Dark Shrine Maiden	Rollenspiel	Nintendo	–	Nicht bekannt
Flower Blooming Competition	Simulation	Nintendo	–	Nicht bekannt
Game Boy Music	Simulation	Nintendo	–	Erhältlich (Japan)
Game Boy Wars	Simulation	Nintendo	–	Erhältlich (Japan)
Gensousuikoden Card Stories	Nicht bekannt	Konami	–	Erhältlich (Japan)
Goemon New Age	Action	Konami	–	Februar Japan)
Granbo	Action	Capcom	–	28. Dezember (Japan)
Guilty Gear X Advance	Beat 'em Up	Sammy	–	25. Januar (Japan)
Guru Logi Champ	Nicht bekannt	Compile	–	Erhältlich (Japan)
Hamster Story 2	Simulation	Culture Brain	–	Erhältlich (Japan)
Hanasaki Wars	Nicht bekannt	Nintendo	–	Nicht bekannt
Hatena Satena	Baseball	Hudson	–	Erhältlich (USA)
Hello Kitty Collection	Compilation	Imagineer	–	Erhältlich (USA)
High Heat M.L. Baseball 2002	Baseball	3DO	–	Erhältlich (USA)
Hyper Sports 2002 Winter	Sport	Konami	–	31. Januar (Japan)
Jelly Belly	Nicht bekannt	Majesco	–	Ende 2001 (USA)
Jurassic Park III Puzzle	Geschicklichkeit	Konami	–	Erhältlich (Japan)
King of Fighters	Beat 'em Up	Marvelous Ent.	–	1. Januar (Japan)
Klonoa: Empire of Dreams	Jump & Run	Namco	85%	Erhältlich (Japan)
Legendary Satrfi	Action	Nintendo	–	Januar
Let's create a School Advance	Simulation	Vis	–	7. Dezember (Japan)
Magical Vacation	Nicht bekannt	Nintendo	–	7. Dezember (Japan)
Majikone	Nicht bekannt	Softmax	–	Erhältlich (Japan)
Mechanized Army	Simulation	Kemco	–	Erhältlich (Japan)
Medalot Naci – Kabuto Version	Nicht bekannt	Imagineer	–	Erhältlich (Japan)
Medalot Navi – Kuwagata Version	Nicht bekannt	Imagineer	–	Erhältlich (Japan)
Minna to Ishyo!	Nicht bekannt	MTO	–	Nicht bekannt
MLB Sluggers	Baseball	Midway	–	Nicht bekannt
Monster Farm Advance	Nicht bekannt	Tecmo	–	7. Dezember (Japan)
Morita Shogi Advanced	Nicht bekannt	Hudson	–	Nicht bekannt
Muppet Battle Pinball	Simulation	NewKidCo	–	Ende 2001 (USA)
Muscle Ranking	Nicht bekannt	Konami	–	6. Dezember (Japan)
Mutsu	Nicht bekannt	Tomy	–	Dezember (Japan)
My Beetle	Nicht bekannt	MDO	–	Erhältlich (Japan)
NFL Blitz 2002	Football	Midway	–	Erhältlich (USA)
NHL Hitz	Eishockey	Midway	–	Nicht bekannt
Nobunaga's Ambition	Action	KOEI	–	Erhältlich (Japan)
Pac-Man Advance	Geschicklichkeit	Midway	–	Nicht bekannt
Paintball	Action	Majesco	–	Ende 2001 (USA)
Pinky Monkey Town	Nicht bekannt	Starfish	–	21. Dezember (Japan)
Puyo Puyo with Everyone	Geschicklichkeit	Sega	–	Erhältlich (Japan)
Real World Soccer Pocket	Fußball	Konami	–	13. Dezember (Japan)
Reverse Judgement	Simulation	Capcom	–	Erhältlich (Japan)
Robot Ponkotsu 2 Cross Version	Nicht bekannt	Hudson	–	Erhältlich (Japan)
Robot Ponkotsu 2 Link Version	Nicht bekannt	Hudson	–	Erhältlich (Japan)
Romance of the Three Kingdoms	Rollenspiel	KOEI	–	Erhältlich (Japan)
Sansara Naga	Nicht bekannt	Victor Interactive	–	Nicht bekannt
Snap Kids	Nicht bekannt	Enix	–	Dezember (Japan)
Star Communicator	Nicht bekannt	Konami	–	Nicht bekannt
Strange Monster World Advance	Nicht bekannt	Altron	–	Erhältlich (Japan)
Super Black Bass	Simulation	Starfish	–	Erhältlich (Japan)
Super Horse Rhapsody	Simulation	Capcom	–	Erhältlich (Japan)
Super Mario Advance 2	Jump & Run	Nintendo	–	14. Dezember (Japan)
Super Robot Battle A	Action	Banpresto	–	Erhältlich (Japan)
Tomato Adventure	Action	Nintendo	–	Januar (Japan)
Torneco's Big Adventure 2	Action	Enix	–	20. Dezember (Japan)
Toukon Retsuden Advance	Wrestling	Tomy	–	März (Japan)
Toy Robo Force	Nicht bekannt	Global Entertainment	–	Erhältlich (Japan)
Unlimited Mystery Zero Tours	Nicht bekannt	Media Ring	–	Erhältlich (Japan)
Victory Goal 4X4	Fußball	Konami	–	Erhältlich (Japan)
Woody Woodpecker	Action	Kemco	–	Februar (Japan)
War Strategy	Strategie	Media Kite	–	7. Dezember (Japan)
Yugioh Duel Monsters 5	Rollenspiel	Konami	–	Erhältlich (Japan)
Zoids Saga	Nicht bekannt	Tomy	–	Erhältlich (Japan)

Aktuelle GCN-Entwicklungen

Welche GameCube-Spiele befinden sich derzeit gerade in der Entwicklung? Wir zeigen die wichtigsten und geheimsten Projekte!



Baseball

Batter up! Jens hat sich des US-Titels in seinem Importtest angenommen.

Titel: . .All-Star Baseball 2002

Hersteller: . . . . . .Acclaim
Termin (D): . . . . . Frühjahr

Action-Adventure

Der Auftritt des einsamen Rächers erfolgte in den Staaten früher als erwartet.

Titel: . . . .Batman Vengeance

Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Termin (D): . . . . . .Nicht bekannt

Beat 'em Up

Prügelspielfans dürften auch auf dem GameCube gut versorgt werden.

Titel: . . .Bloody Roar Extreme

Hersteller: . . . . . Hudson
Termin (D): . . . . . .Nicht bekannt

Rennspiel

In dieser Ausgabe geben wir euch einen Vorgeschmack der Verschrottungsorgie.

Titel: . . . . . .Cel Damage

Hersteller: . . . . . .Electronic Arts
Termin (D): . . . . . Nicht bekannt

Rennspiel

Jean-Reiner konnte es kaum erwarten, sich hinter das Lenkrad zu schwingen.

Titel: . . . . . .Crazy Taxi

Hersteller: . . . . . .Acclaim
Termin (D): . . . . . Frühjahr

Snowboarding

Ende des nächsten Jahres bringt THQ den Genremix auch in Deutschland auf den Markt.

Titel: . . . . . .Dark Summit

Hersteller: . . . . . .THQ
Termin (D): . . . . . .Mitte Oktober

Sport

Wird die GCN-Version auch Ähnlichkeiten zu Tony aufweisen wie die GBA-Fassung?

Titel: D. Mirra Freestyle BMX 2

Hersteller: . . . . . .Acclaim
Termin (D): . . . . . Frühjahr

Action

Wir sind auf den witzigen Zehnkampf im Dschungel schon sehr gespannt.

Titel: Disney's Tarzan Untamed

Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Termin (D): . . . . . .Nicht bekannt

Action-Adventure

Der Titel dürfte es nach den letzten *Resident Evil*-Bildern ziemlich schwer haben.

Titel: . . . . .Eternal Darkness

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Termin (D): . . . . . .Nicht bekannt

Rennspiel

Wer auf Bikes und haarsträubende Kurse steht, sollt sich diesen Titel vormerken.

Titel: . . . . . Extreme G3

Hersteller: . . . . . .Acclaim
Termin (D): . . . . . Frühjahr

Fußball

In dieser Ausgabe findet ihr den Import-Test zur japanischen Version.

Titel: .....FIFA 2002
Hersteller: .....Electronic Arts
Termin (D): 2002

Action-Adventure

Passend zum Titel des Spiels gibt sich Mario voraussichtlich im Sommer die Ehre.

Titel: .....Mario Sunshine
Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): .....Nicht bekannt

Action

Noch immer liegt über diesem Titel der Mantel des Schweigens.

Titel: .....Metroid Prime
Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): .....Nicht bekannt

Basketball

Ob Michael Jordan im Spiel im Line-up der Washington Wizards zu finden sein wird?

Titel: ...NBA Courtside 2002
Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): 2002

Action-Adventure

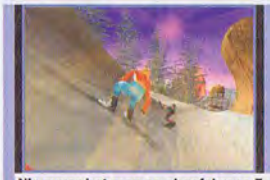
Neue Bilder aus dem Haus des Horrors deuten auf einen Thriller allererster Güte hin.

Titel: .....Resident Evil
Hersteller: .....Capcom
Termin (D): .....Nicht bekannt

Action

Das Spiel macht von den Verbindungsmöglichkeiten mit dem GBA Gebrauch.

Titel: Sonic Adventure 2 Battle
Hersteller: .....Sega
Termin (D): .....Nicht bekannt



Snowboarding

Nie zuvor hat man so abgefahrene Freaks auf dem Snowboard gesehen.

Titel: .....SSX Tricky
Hersteller: .....Electronic Arts
Termin (D): .....Nicht bekannt

Action

Endlich da! Das Spiel löste in der Redaktion wahre Kämpfe um den Controller aus.

Titel: ..Star Wars: Rogue Squadron II
Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): 2002

Beat 'em Up

Jean-Reiner nimmt sich die Nintendo-Fighter in dieser Ausgabe zur Brust.

Titel: Super Smash Bros. Melee
Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): 2002

Skateboarding

Jens hat sich auf das virtuelle Skateboard geschwungen und war begeistert.

Titel: ..T. Hawk's Pro Skater 3
Hersteller: .....Activision
Termin (D): .....Nicht bekannt

Action

Auch auf dem GameCube braucht ihr nicht auf eure Lieblingsstreifen zu verzichten.

Titel: .....Universal Studios
Hersteller: .....Kemco
Termin (D): .....Nicht bekannt

Action-Adventure

Sobald es erste qualitativ gute Bilder gibt, präsentieren wir euch einen Riesenbericht.

Titel: .....Zelda
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

GameCube-Lexikon

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Veröffentlichung
In Japan/USA erhältlich				
Batman Vengeance	Action	Ubi Soft	81%	(USA)
Disney's Tarzan Untamed	Action	Ubi Soft	–	(USA)
FIFA 2002: Road to FIFA World Cup	Fußball	Electronic Arts	82%	(Japan)
Luigi's Mansion	Jump & Run	Nintendo	86%	(Japan)
Madden NFL 2002	Football	Electronic Arts	–	(USA)
NHL Hitz 2002	Eishockey	Midway	81%	(USA)
Pikmin	Simulation	Nintendo	88%	Erhältlich (Japan)
SSX Tricky	Snowboarding	Electronic Arts	83%	(USA)
Star Wars: Rogue Squadron II	Action	Lucas Arts	90%	(USA)
Super Monkey Ball	Geschicklichkeit	Sega	81%	Erhältlich (Japan)
Super Smash Bros. Melee	Beat 'em Up	Nintendo	85%	(Japan)
Tony Hawk's Pro Skater 3	Skateboarding	Activision	88%	(USA)
Wave Race: Blue Storm	Rennspiel	Nintendo	87%	Erhältlich (Japan)
Erscheint 2002 in Deutschland				
All-Star Baseball 2002	Baseball	Acclaim	73%	Frühjahr
Animaniacs: The Great Oscar Hunt	Action	Swing!	–	4. Quartal
Batman: Dark Tomorrow	Action	Ubi Soft	–	Frühjahr
Crazy Taxi	Rennspiel	Acclaim	85%	Frühjahr
Dark Summit	Snowboarding	THQ	–	Mitte Oktober
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Biking	Acclaim	78%	Frühjahr
Extreme-G 3	Rennspiel	Acclaim	81%	Frühjahr
Jimmy Neutron	Action	THQ	–	Ende April
MX2003 feat. Ricky Carmichael	Rennspiel	THQ	–	Ende September
NFL Quarterback Club 2002	Football	Acclaim	–	Frühjahr
Scooby-Doo 2	Action	THQ	–	Ende November
Tetris Worlds	Geschicklichkeit	THQ	–	Ende April
Tiny Toons Adventures	Jump & Run	Swing!	–	2002
WWF Wrestlemania	Wrestling	THQ	–	Ende August
Erscheint voraussichtlich im Deember in Japan/USA				
Animal Forest +	Simulation	Nintendo	–	14. Dez. (Japan)
Cel Damage	Rennspiel	Electronic Arts	–	Dezember (USA)
Disney's Donald Duck Goin' Quackers	Action	Ubi Soft	–	Dezember (USA)
Evolution Worlds	Nicht bekannt	Ubi Soft	–	Dezember (USA)
In einem Land vor unserer Zeit	Action-Adventure	Swing!	–	Dezember
Legends of Wrestling	Wrestling	Acclaim	–	Dezember
Rayman Arena	Jump & Run	Ubi Soft	–	Dezember (USA)
Rogue Spear	Action	Ubi Soft	–	Dezember
Rugrats	Action	THQ	–	Dezember
Simpsons Road Rage	Rennspiel	Electronic Arts	–	Dezember (USA)
Sonic Adventure 2 Battle	Jump & Run	Sega	–	20. Dez. (Japan)
Tom Clancy's Rainbow Six RS	Action	Ubi Soft	–	Dezember (USA)
Universal Studios	Action	Kemco	–	Dezember (Japan)
Erscheint voraussichtlich 2002 in Japan/USA				
18 Wheeler: American Pro Trucker	Rennspiel	Acclaim	–	Februar (USA)
All-Star Baseball 2003	Baseball	Acclaim	–	2002
Animal Leader	Simulation	Nintendo	–	2002 (Japan)
Bomberman Generation	Geschicklichkeit	Hudson	–	2002
Eternal Darkness	Action-Adventure	Nintendo	–	Januar (Japan)
Galleon	Action-Adventure	Interplay	–	2002
Hot Wheels	Rennspiel	THQ	–	2002
Hyper Sports 2002 Winter	Sport	Konami	–	31. Januar (Japan)
ISS	Fußball	Konami	–	2002 (Japan)
J. McGrath Supercross World	Rennspiel	Acclaim	–	2002
Kameo: Elements of Power	Action-Adventure	Nintendo	–	2002
Largo Winch	Action-Adventure	Ubi Soft	–	2002
Legends of Wrestling	Wrestling	Acclaim	–	Februar (USA)
Mario Sunshine	Action-Adventure	Nintendo	–	Sommer 2002 (Japan)
Metroid Prime	Action	Nintendo	–	2002 (USA)
NBA Courtside 2002	Basketball	Nintendo	–	Januar (USA)
NBA Street	Basketball	Electronic Arts	–	2002
NFL Blitz 2002	Football	Midway	–	31. März (USA)
Phantasy Star Online	Rollenspiel	Sega	–	2002 (Japan)
Pokémon	Rollenspiel	Nintendo	–	2002 (Japan)
Rally Simulation	Rennspiel	Ubi Soft	–	2002
Rayman Tribe	Jump & Run	Ubi Soft	–	2002
Resident Evil	Action-Adventure	Capcom	–	22. März 2002 (Japan)
Rocket Power	Action	THQ	–	2002
Rune	Rollenspiel	From Software	–	Herbst (Japan)
Scooby-Doo and the Cyber Chase	Action	THQ	–	2002
Soul Calibur 2	Beat 'em Up	Namco	–	2002 (Japan)
Spider-Man Movie	Action	Activision	–	2002
SpongeBob SquarePants	Nicht bekannt	THQ	–	2002
Starfox Adventures: Dinosaur Planet	Action-Adventure	Nintendo	–	Februar (Japan)
The Powerpuff Girls	Action	Bam!	–	2002
Turok Evolution	Action	Acclaim	–	2002
Virtua Striker 3 Vers. 2002	Fußball	Sega	–	24. Januar (Japan)
Zelda	Rollenspiel	Nintendo	–	2002 (Japan)
Angekündigte Titel ohne Termin				
Donkey Kong Racing	Rennspiel	Nintendo	–	Nicht bekannt
Disney's Dinosaur	Action-Adventure	Ubi Soft	–	Nicht bekannt
Doshin the Giant	Simulation	Nintendo	–	Nicht bekannt
Mario Kart	Rennspiel	Nintendo	–	Nicht bekannt
Matrix	Action-Adventure	Interplay	–	Nicht bekannt
Mickey Mouse	Action	Nintendo	–	Nicht bekannt
Resident Evil Zero	Action-Adventure	Capcom	–	Nicht bekannt
Resident Evil 2	Action-Adventure	Capcom	–	Nicht bekannt
Resident Evil 3: Nemesis	Action-Adventure	Capcom	–	Nicht bekannt
Resident Evil CODE: Veronica X	Action-Adventure	Capcom	–	Nicht bekannt
Resident Evil 4	Action-Adventure	Capcom	–	Nicht bekannt

CHART ATTACK

1 Super Smash Bros.

2 Zelda: Majora's Mask

3 Mario Party 3

Bestseller

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1.	(1)	Pokémon Crystal Edition	GB	2
2.	(NEU)	Harry Potter und der Stein der Weisen	GB	1
3.	(2)	Pokémon Stadium 2	N64	2
4.	(4)	Mario Kart: Super Circuit	GBA	2
5.	(3)	Zelda: Oracle of Ages/Seasons	GB	3
6.	(NEU)	Harry Potter und der Stein der Weisen	GBA	1
7.	(NEU)	Wario Land 4	GBA	1
8.	(NEU)	Mario Party 3	N64	1
9.	(7)	Super Mario Advance	GBA	2
10.	(5)	Pokémon Gold/Silber	GB	8
11.	(15)	Street Fighter II Turbo Rev.	GBA	2
12.	(6)	Harvest Moon 2	GB	5
13.	(NEU)	Tetris Worlds	GBA	1
14.	(8)	Pokémon Trading Card Game	GB	9
15.	(NEU)	Tony Hawk's Pro Skater 2	GBA	1

Jetzt greift auch die Harry-Potter-Manie auf die Charts über! Mit Platz 2 für die Game-Boy-Color- bzw. Platz 6 für die Game-Boy-Advance-Version kann der kleine Zauberlehrling gleich zum Neueinstieg in diesem Monat einen gewaltigen Erfolg verbuchen. Wir sind gespannt, wie sich die beiden Spiele zum Kinoerfolg des Jahres in Zukunft schlagen werden. Das brillante Wario Land 4 ist bei seiner ersten Platzierung gleich auf den 7. Rang gelandet. Dicht dahinter folgt Mario mit seinen Partygästen, der 3. Teil der Party belegt als Neueinsteiger gleich einmal Platz 8.

Quelle: SATURN

Leserchartsbestseller

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1.	(2)	Zelda: Majora's Mask	N64	6
2.	(1)	Super Smash Bros.	N64	22
3.	(NEU)	Mario Party 3	N64	1
4.	(5)	Zelda: Ocarina of Time	N64	36
5.	(8)	Perfect Dark	N64	17
6.	(12)	Zelda: Oracle of Ages/Seasons	GB	2
7.	(3)	Mario Party 2	N64	9
8.	(11)	Pokémon Stadium 2	N64	2
9.	(7)	Mario Kart 64	N64	20
10.	(14)	Banjo-Tooie	N64	6
11.	(15)	Die Welt ist nicht genug	N64	8
12.	(13)	Mario Tennis	N64	12
13.	(9)	Mario Party	N64	27
14.	(6)	Pokémon Stadium	N64	21
15.	(10)	Diddy Kong Racing	N64	22

Bestseller

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
		Bestseller Japan		
1.	(NEU)	Smash Brothers DX	GCN	1
2.	(1)	Pikmin	GCN	2
3.	(NEU)	Super Robot Taisen A	GBA	1
4.	(5)	Wario Land 4	GBA	2
5.	(2)	Luigi's Mansion	GCN	3
		Bestseller USA		
1.	(2)	Pokémon Crystal Edition	GB	3
2.	(1)	Mario Kart: Super Circuit	GBA	2
3.	(3)	Super Mario Advance	GBA	5
4.	(5)	Tony Hawk's Pro Skater 2	GBA	5
5.	(4)	Tony Hawk's Pro Skater 2	N64	2

Most Wanted

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1.	(2)	Super Smash Bros. Melee	GCN	6
2.	(7)	Star Wars Rogue Squadron II	GCN	6
3.	(6)	Zelda	GCN	5
4.	(8)	Resident Evil	GCN	2
5.	(3)	Luigi's Mansion	GCN	3
6.	(5)	Banjo-Kazooie: Grunty's Rev.	GBA	2
7.	(4)	Star Fox Adventures: DP	GCN	6
8.	(NEU)	FIFA 2002	GCN	1
9.	(10)	Metroid Prime	GCN	2
10.	(9)	Super Monkey Ball	GCN	2

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf dem ihr eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergesst bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, GBC, GBA, GC) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinander gewürfelt sein. Bei der Most-Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, dass es sich jeweils um Spiele handelt, die hier zu Lande noch nicht erhältlich sind. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

COMPUTEC MEDIA AG, N-ZONE, Kennwort: Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Das N-Zone-Team

Wer steckt hinter der N-Zone? Wer schreibt die Artikel? Wer gestaltet die Seiten? Hier stellt sich unser Team kurz vor!

Hans Ippisch, 31 *Redaktionsdirektor*
War genau wie alle anderen in der Redaktion begeistert von der filmreifen Optik des brillanten *Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II*, gegen die selbst die alten *Star Wars*-Filme verblassen.

Jens Quentin, 31 *Leitender Redakteur*
Wenn es schon im realen Leben nicht mit einem Sportprogramm klappt, dann doch wenigstens auf dem GameCube: Beim Skateboarden, Eishockey, BMX und Baseball kam keine Langeweile auf.

Jean-Reiner Jung, 30 *Redakteur*
Ganz heimlich, still und leise beging Jean-Reiner im Urlaub seinen 30. Geburtstag, um nicht mit wahnsinnig witzigen Bräuchen wie dem berüchtigten „Treppe fegen" am Rathaus behelligt zu werden.

Ahmet Iscitürk, 29 *Volontär*
Verbrachte lange im *Star Wars*-Universum und wies die Kollegen an, ihn regelmäßig zu kneifen, um sicherzugehen, dass es sich bei der Grafik von *Rogue Leader* „nur" um ein Videospiel handelt.

Werner Spachmüller, 24 *Content Coordinator*
Jens musste wirklich nicht lange suchen, um einen geeigneten Mitspieler für die Mehrspielermodi von *Tony Hawk's Pro Skater 3* zu finden. Tony-Veteran Werner zeigte dabei mal wieder seine Skills.

Alexandra Böhm, 26 *Senior Designer*
Ist hin und her gerissen, ob sie sich vom Fitnesswahn ihres Kollegen anstecken lassen soll oder ob ein kaum genutzter Jahresvertrag nicht doch eher reine Geldverschwendung ist.

Christian Harnoth, 30 *Senior Designer*
Christian hat Weitsicht bewiesen! Um schon vor dem Fest für die anstehende Kalorienzufuhr bei diversen Weihnachtsessen gerüstet zu sein, begab er sich voll motiviert ins örtliche Fitness-Studio.

Redaktions-Charts

Welche Games sind innerhalb der Redaktion besonders beliebt?

1. Star Wars Squadron II: Rogue Leader (GCN)
2. Tony Hawk's Pro Skater 3 (GCN)
3. Super Smash Bros. Melee (GCN)
4. Doom (GBA)
5. FIFA 2002: Road to FIFA World Cup (GCN)

Nur absolute Top-Spiele mit einer Gesamtwertung von mindestens 85 % erhalten von uns den begehrten Hitstempel.

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): April 2001

Mit diesem Import-Stempel werden noch nicht in Deutschland erhältliche Spiele gekennzeichnet.

Spiel des Monats

GameCube

Star Wars Squadron II: Rogue Leader

Seite 32

Als die ersten Bilder die bombastische Grafik des Factor-5-Titels andeuteten, hat jeder von uns bezweifelt, dass solch eine Optik bei einem rasanten Weltraumshooter in Bewegung möglich sei. Als die US-Version des Spiels dann endlich in unseren Redaktionsräumen eintraf, wurden wir eindrucksvoll eines Besseren belehrt. *Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II* ist ein deutlicher Beleg für die Hardware-Power des GameCube, vor allem wenn man bedenkt, dass es sich hierbei um einen Launch-Titel handelt. Lest in unserem umfangreichen Test, warum nicht nur Anhänger der *Star Wars*-Saga diesen Titel unbedingt haben müssen.

Alle Tests im Überblick

GameCube

All-Star Baseball 2002 55
Batman Vengeance 54
Crazy Taxi 52
Dave Mirra Freestyle BMX 2 55
Extreme-G 3 53
FIFA 2002: Road to FIFA World Cup 48
NHL Hitz 2002 54
SSX Tricky 50
Star Wars Squadron II: Rogue Leader 32
Super Smash Bros. DX 28
Tony Hawk's Pro Skater 3 44

Game Boy Advance

Doom (GBA) 59
Frogger's Adventures 59
Harry Potter und der Stein der Weisen 56
Jackie Chan's Adventures 58
Mat Hoffman's Pro BMX 59
Mech Platoon 58
Midway's Greatest Arcade Hits 58
No Rules: Get Phat 59
Rampage Puzzle Attack 58

Game Boy Color

Harry Potter und der Stein der Weisen 60
Tony Hawk's Pro Skater 3 60

WER DARF'S SEIN? Zu Beginn stehen euch 14 Charaktere zur Auswahl.

AU BACKE! Mario hat einen Pokéball und er wird ihn auch benutzen.

TROPHÄENSAMMLUNG Wer fleißig ist, kann an die einhundert Trophäen abstauben.

SUPER SMASH BROS. DX

N-ZONE HIT

Jetzt wollen wir doch mal sehen, wer den größten Mumm im Nintendo-Universum hat. Super Smash Bros. DX lädt zum Schlagabtausch ein.

KÄMPFERISCHE DAME Samus Aran kann mit ihrem Schutzanzug jede Menge einstecken.

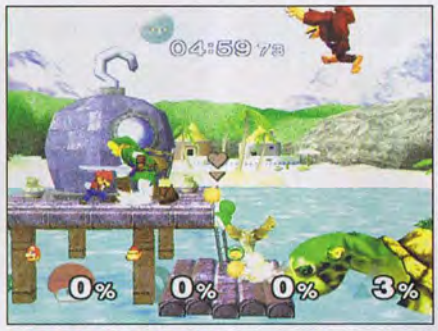
Es gibt Tage im Leben eines N-Zone-Redakteurs, wo man doch ins Grübeln geraten kann. Ein solcher Fall ist vor einigen Ausgaben eingetreten und macht nun Anstalten, sich zu wiederholen. Als wir in der Januar-Ausgabe 2000 das N64-Spiel *Super Smash Bros.* testeten, erwies sich der Titel nicht als die Spielspaßgranate, die wir gerne gesehen hätten. Zu hektisch war die Bildschirmprügelei der Nintendo-Stars und kaum vorhandene Special-Moves ließen das Geschehen auf dem Screen zur wilden Knopf-Hämmer-Orgie verkommen. Nur der nette Vierspielermodus und die Präsenz unserer Lieblinge rettete das Spiel vor dem Abrutschen in durchschnittliche Bereiche und bescherten ihm glatte 75 % in der Gesamtwertung. Merkwürdigerweise waren unsere Leser anderer Meinung und so sicherte sich der Titel einen Platz unter den besten N64-Spielen aller Zeiten und besetzt seit dem letzten Monat sogar den ersten Platz der Leser-Charts. Was ist geschehen? Hatten wir uns in der Wertung geirrt? Ein Blick auf die Wertungen der Konkurrenz und der ausländischen Kollegen beruhigte unser Gewissen. Beim aktuellen Nachfolger sieht die Sache ein wenig anders aus. Hier überschlagen sich die japanischen und amerikanischen Kollegen mit Lobeshymnen und die Famitsu vergab sogar den seltenen und heiß begehrten Platin-Award an *Super Smash Bros. DX*. Entsprechend neugierig waren wir auch, als endlich die japanische Importversion in unseren TestCube gelangte.

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): 2002

MARIO LAND Im Adventure-Modus stromert ihr durch bekannte Welten.

ANGRIFF DER AFFENBANDE Mario muss zehn Donkey Kongs erledigen, um in den nächsten Abschnitt zu kommen.

AUTOMATENSPIEL Verdiente Spielmünzen wandelt ihr am Automaten in Trophäen um.



JETZT GEHT'S RUND! Wer behält in dieser wüsten Keilerei den Überblick?

FEUER! Pikachu benutzt die erbeutete Laserwaffe.

Das Spiel der Spiele?

14 der größten Helden aller Nintendo-Spiele haben sich auf der Mini-DVD eingefunden, um klarzustellen, wer die größte Schlagkraft hat. Publikumslieblinge wie Mario, Pikachu und Link sind ebenso dabei wie der schurkische Bowser, der agile Donkey Kong oder die *Metroid*-Heldin Samus Aran. Daneben kann man drei der vier Geheimcharaktere (Fox McCloud, Captain Falcon und Ness) des Vorgängers jetzt sofort anwählen. Habt ihr euren Superstar gefunden, geht es in die Arena. So schlagt ihr euch gegen Pikachu in der Pokémon-Arena oder kämpft gegen Link vor Prinzessin Zeldas Palast. Wer den Vorgänger nicht kennt und völlig unbedarft losspielt, hat anfangs bestimmt leichte Probleme mit dem Spielprinzip. Im normalen Modus sucht man bei *Smash Brother DX* eine, von üblichen Prügelspielen gewohnte, Energieanzeige vergeblich. Stattdessen findet man bei jedem Charakter eine Prozentanzeige, die sich mit jedem einkassierten Treffer erhöht. Hat ein Charakter die 100-%-Marke überschritten, läuft er in Gefahr, beim nächsten heftigen Treffer aus dem Ring geschleudert zu werden und dadurch den Kampf zu verlieren. Ein klassischer Knockout ist hier nicht möglich, denn das Einzige, was zählt, ist ein Ring-out. Dafür steht eurem Helden neben einem normalen Angriffs- auch ein spezifischer Special-Move zur Verfügung, der zwar unbegrenzt angewendet werden darf, aber in seiner Ausführung Zeit kostet. So schleudert Pokémon Pikachu seine bekannten Energieblitze, Fox McCloud greift Han-Solo-like zur Laserwumme und Neu-

FEUERBEREIT Auch außerhalb des Cockpits setzt Fox McCloud gerne seine Laserwaffe ein.

ERSTE BONUSRUNDE Hier müsst ihr jede Zielscheibe innerhalb eines Zeitlimits treffen.

ZWEITE BONUSRUNDE Kickt die herunterfallenden Trophäen in den mittleren Behälter.

DRITTE BONUSRUNDE Unter Zeitdruck müsst ihr so weit rennen, wie ihr könnt.

INFO

Starparade

14 Superstars aus dem Nintendo-Universum buhlen in der Charakter-Auswahl um eure Aufmerksamkeit. Die Liste der Kontrahenten liest sich in Super Smash Bros. DX jetzt wirklich wie ein Who's who der Videospielehelden im Nintendo-Universum.

Mario
Spiel: *Super Mario Bros.*
Es doch absolut klar, dass Nintendos Maskottchen bei dem Duell der Legenden dabei ist. Im Kampf der Besten sollte man sich vor seinem Aufwärtshaken in Acht nehmen.

Pikachu
Spiel: *Pokémon*
Für die einen ist es das niedlichste Pokémon der Welt. Für die anderen die größte Plage aller Zeiten. In der Arena sind seine Energieattacken jedoch sehr stark und gefürchtet.

Bowser
Spiel: *Super Mario Bros.*
Wenn Mario dabei ist, darf auch sein Erzfeind aus alten Zeiten, Bowser, nicht fehlen. Sein flammender Atem kann euch so manche Schadensprozente bescheren.

Peach
Spiel: *Super Mario Bros.*
Oh, ist sie ausnahmsweise mal nicht von Bowser entführt worden? Toll, dann gleich mal ab mit ihr in die Arena und etwas gegen ihren Ruf als hilfloses Blondchen tun.

Yoshi
Spiel: *Yoshi's Story*
Der kleine Dino sieht zwar so aus, als könnte er kein Wässerchen trüben, wenn er aber in der Arena steht, sind seine Eier-Attacken nicht von schlechten Eltern.

Donkey Kong
Spiel: *Donkey Kong Country*
Ugh! Wenn die Erntezeit der Bananen vorbei ist, treibt sich Donkey Kong gerne in der Smash-Brothers-Arena herum und zeigt mit roher Kraft, wer der Herr im Dschungel ist.

Captain Falcon
Spiel: *F-Zero*
Umgeben von einer Duftwolke aus Neutronenkraftstoff, kommt Falcon direkt von der Rennstrecke und zeigt, dass er auch im Kampf sowohl Kraft als auch Schnelligkeit besitzt.

Fox McCloud
Spiel: *Lylat Wars*
Bevor es Fox McCloud auf den Dinosaurier-Planeten verschlägt, setzt er seine Laserpistole jetzt schon im Kampf gegen seine Kollegen aus dem Nintendo-Universum ein.

Ness
Spiel: *Earthbound*
Earthbound ist zwar in Deutschland nie erscheinen, der Held Ness ist aber in Japan und den USA ein fester Bestandteil der Nintendo-Riege und darf als solcher hier natürlich nicht fehlen.

Ice Climbers
Spiel: *Ice Climber*
Na, wer kennt das Spiel noch, das im Karton des NES lag. Die beiden lustigen Ice-Climber-Eskimos bestechen durch echte Team-Arbeit und hauen sich gegenseitig raus.

Kirby
Spiel: *Kirby's Dreamland*
Kirby ist mal wieder dick und fett dabei, den Mund gehörig zu voll zu nehmen. Wenn es ihm gelingt, einen Gegner zu verschlucken, assimiliert er dessen Fähigkeiten.

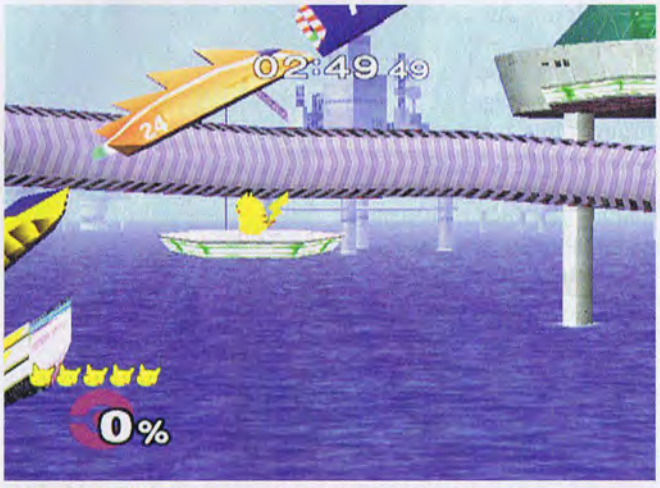
Samus Aran
Spiel: *Super Metroid*
Neben Fox McCloud haben wir hier den zweiten SciFi-Helden. Viele Fähigkeiten und ein Hang zum Minenlegen lassen sie die erste Wahl für High-Tech-Fans werden.

Zelda
Spiel: *Zelda: Ocarina of Time*
Bisher hat sich die Namensgeberin der Spiele um den Abenteurer Link sehr mit ihrer Präsenz zurückgehalten. Doch nun hat sie ihr Shiek-Outfit aus dem Schrank geholt und kloppt freudig mit.

Link
Spiel: *The Legend of Zelda II*
So muss ein wahrer Schwertkämpfer aussehen! Gewandt wie nie und mit locker-lässigem Ohrring verziert, steht der Fantasy-Held bereit, seinen Einhänder zu schwingen.

BITTE LÄCHELN Im Pausenmodus könnt ihr die Kamera positionieren und euren Star ins rechte Licht rücken.

POKÉMON UNTER SICH Pikachu hat Piepi im Kampf gegen Donkey Kong zu Hilfe gerufen und aus dem Pokéball befreit.



RENNSTRECKE In diesem Level lauft ihr Gefahr, von den F-Zero-Rennern überrollt zu werden.

zugang Prinzessin Zelda kann sich in ihr offensiveres Alter Ego Shiek verwandeln. Darüber hinaus wimmelt es in den Levels von lustigen Items, die nur darauf warten, von euch eingesteckt zu werden. Neben unzähligen Waffen und heilender Verpflegung sind besonders die bekannten Pokébälle interessant. Einmal eingesackt, könnt ihr sie werfen und das darin verstaute Pokémon befreien. Dieses setzt nun seine Fähigkeiten gegen den Widersacher ein.

Mehr Abwechslung

Super Smash Bros. DX bietet aber mehr als eine bloße Keilerei. So ist das Herzstück des Spiels – wie bereits im Vorgänger – sicherlich der Mehrspielermodus, wo bis zu vier Leute gleichzeitig herausfinden können, wie sich ihr Lieblingsheld gegen die anderen All-Stars schlägt. Doch auch für Einzelspieler ist gesorgt. Im Adventure-Mode geht ihr mit eurem Helden auf eine große Entdeckungstour durch das Nintendo-Universum. Vorrangig eilt ihr durch Nachbauten bekannter Levels noch bekannterer Spiele und legt euch am Ende mit dem dazugehörigen Helden an. Das Ergebnis spielt sich wie ein Jump & Run mit Prügeleinlagen à la *Final Fight*. Hinzu kommen noch viele Event-Matches, die ihre eigenen Regeln aufstellen, und unzählige Optionen für den Mehrspielerkampf. Was aber den größten Motivationsschub ausmacht, sind die vielen Extras, die erst freigespielt werden müssen. Mindestens elf weitere Kämpfer (unter ihnen Luigi, Mewtu und Ganondorf) halten sich irgendwo auf der Mini-DVD versteckt und warten, genau wie einige geheime Arenen, auf ihre Entdeckung.

Technik satt

Zum Thema Grafik und Sound von *Super Smash Bros. DX* lässt sich nur sagen, dass beides absolut klasse geworden ist. Die Musik spielt altbekannte Themen in einer bis dahin nie gekannten Dynamik, was vor allen bei den *Legend of Zelda*-Stücken klar wird. Die Grafik

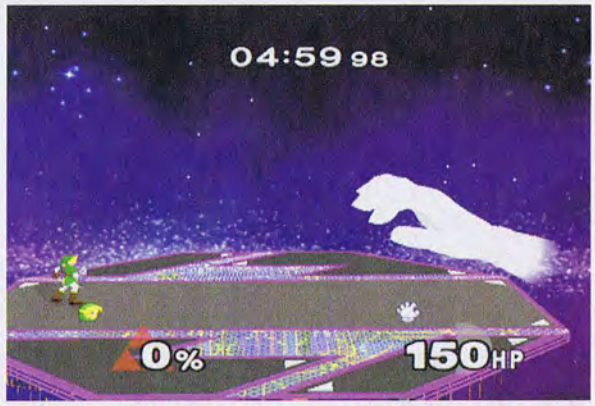
INFO

Wo ist Joanna?

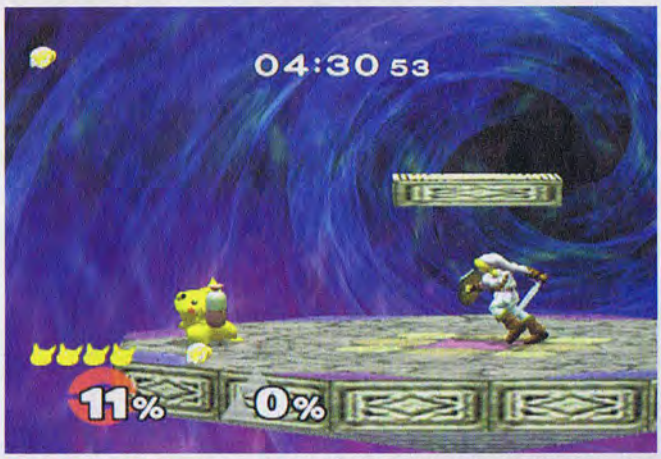
Das Rätselraten nimmt kein Ende. Ist Joanna Dark aus dem Superspiel Perfekt Dark nun wirklich dabei oder nicht? Der einzige Hinweis, dass sie vielleicht doch zur Kämpferriege gehören mag, bietet sich im Abspann des Spiels. Hier werden die Titel von Drittherstellern aufgelistet, deren Charaktere oder Gegenstände ihren Weg ins Spiel gefunden haben. Und da taucht doch wirklich Perfekt Dark auf. Vielleicht schleicht sich ja doch noch die gute, alte Joanna ins Charakter-Select oder vielleicht hat man nur den vierten Pixel im dritten Level aus Perfekt Dark entliehen. Wir sind gespannt.

RÄTSEL Wo sind die hier erwähnten Perfekt-Dark-Goodies?

EINE FRAGE DER EHRE Mario hat seinen Titel als beliebtester Held zu verteidigen.



EISKALTES HÄNDCHEN Der finale Endgegner sieht extrem harmlos aus, hat jedoch einige fiese Attacken auf Lager.



COOLE HILFSMITTEL Im ungleichen Zweikampf setzt Pikachu eine explosive Sprengkapsel gegen Link ein.

ZUSÄTZLICHE LUFTUNTERSTÜTZUNG Im Abenteuermodus eilt das heldenhafte Starfox-Team Fox McCloud zu Hilfe.

geriet bei unseren Test-Sessions nur einmal ins Stocken, als die Vielzahl der Objekte wirklich überhand nahm. Technischer Hauptkritikpunkt ist aber die Steuerung. Die Genauigkeit lässt sehr zu wünschen übrig, wodurch besonders Sprünge sehr schwer zu kalkulieren sind. Bei einigen Levels im Adventure-Modus und der Donkey-Kong-Stage sind damit Anfälle extremer Frustration vorprogrammiert. Nimmt man alles zusammen, so ist *Super Smash Bros. DX* ein schön gemachtes Potpourri der größten Nintendo-Titel, das sich besonders an Gelegenheitsspieler und junge Nintendo-Fans wendet. Für Prügelspielenthusiasten ist der Titel jedoch immer noch viel zu hektisch und unübersichtlich. Wir haben hier ein sehr motivierendes Spiel, das sich zwar seinen Hitstempel redlich verdient hat, aber dennoch einen Respektabstand zur 90er-Wertung halten muss.

Jean-Reiner Jung

UNTOTEN-ALARM! Ob Pikachus Energieattacke auch gegen die Zombies in Ganondorfs Dungeon hilft?

MEINE MEINUNG!

Machen wir uns nichts vor: Super Smash Bros. DX ist immer noch dasselbe unausgegorene Knöpfchen-Drück-Festival wie der Vorgänger. Was den Titel nun zum Hit werden lässt, ist nicht nur die vergrößerte Kämpferriege, die sich fast wie eine tabellarische Auflistung aller Nintendo-Helden liest, sondern auch die mannigfaltigen Spielmodi. Viele Events, unzählige Secrets und ein motivierender Abenteuermodus für Solospieler lassen besonders Gelegenheitszocker mit dem Joypad verwachsen. Erst wenn der letzte Kämpfer entdeckt und die letzte Arena freigespielt ist, gönnt man dem GameCube eine Pause, nur um danach wieder im Mehrspielermodus loszulegen. Jean

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Super Smash Bros. DX
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Speichern:	MemoryCard
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	14 (+11?) Charaktere
Hersteller:	Nintendo
Sprache:	Englisch
Deutschland-Termin:	2002
Störfaktor Sprache:	Gering
Internet:	www.smashbros.com

Grafik:	86%
Sound:	87%
Dauerspaß:	80%
Gesamtwertung:	85%

IMPORT

Beurteilung: Grafisch und soundtechnisch beeindruckende Multiplayer-Prügelei. Besonders die hakelige Steuerung dämpft den Spaß.

INFO

Mehr Motivation durch unzählige Geheimnisse

Es ist schon fast beängstigend, wie viele versteckte Charaktere bei Super Smash Bros. DX auftauchen. Schon nach kurzem Anspielen beehrte uns Pummeluff mit seiner Anwesenheit und fast jeder Abstecher in die Arenen brachte ein neues Secret zu tage. Mittlerweile sind wir fast so weit, allen Gerüchten Glauben zu schenken, die diesbezüglich kursierten. Auf jeden Fall bleiben wir am Ball und versuchen noch weitere Geheimnisse zu entdecken.

NOCH EIN MARIO Doctor Mario erscheint, nachdem Mario den Classic-Modus bestanden hat.

NEUER SPIELPLATZ Eine brandneue Arena wartet darauf, erkundet zu werden.

Cooles Game?
Die besten Spiele für alle Systeme gibt's bei McMEDIA
Unter www.mcmedia.de findest du den McMEDIA-Gamestore in deiner Nähe.

STAR WARS SQUADRON 2:

Darauf haben nicht nur eingefleischte Star-Wars-Fans sehnsüchtig gewartet. Rogue Squadron II: Rogue Leader ist endlich da und es ist der Konkurrenz – vor allem grafisch – um Lichtjahre voraus. Was der Kracher sonst zu bieten hat, lest ihr auf den folgenden Seiten!

Noch nicht offiziell
Import Test
in Deutschland erhältlich!

N-ZONE HIT

FIESER BUBE Darth Vader ist nach wie vor schlecht drauf und lässt das seine Umwelt auch spüren!

So was passiert wirklich selten: Als die Testversion der neuen Shooter-Hoffnung bei uns eintrudelte, schien sich die Nachricht binnen Sekunden im gesamten Haus zu verbreiten. Innerhalb kürzester Zeit scharten sich ein Dutzend Kollegen in unserem Testlabor, um zu sehen, ob die zahlreichen Vorschusslorbeeren für *Rogue Leader* wirklich gerechtfertigt waren. Was dann folgte, waren Kommentare wie: „Was? Das ist Spielgrafik? Ich dachte, es wäre eine Video-Sequenz!“ oder: „Kommt das wirklich alles aus diesem kleinen, violetten Würfel?“ Dass mit *Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader* ein grafischer Überhammer unterwegs ist, war ja eigentlich schon seit Monaten klar. Doch obwohl wir vorbereitet waren, traf uns das Grafik-Brett mit voller Wucht – mehrere Male!

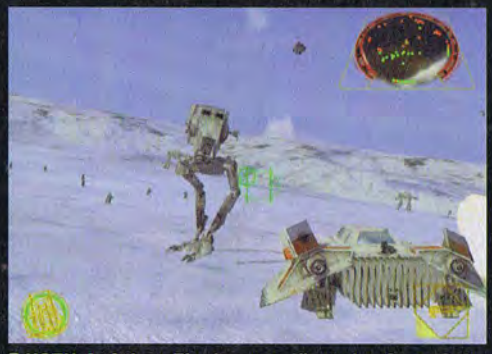
ROGUE ROGUE LEADER

PENG Die bescheidene Hütte von Jabba the Hut stellt eine tolle Zielscheibe dar.

BOMBSQUAD In diesem Level gilt es, Einrichtungen mit Bomben einzudecken.

TIE AUF 12 UHR! Euer Vordermann segnet in den nächsten Sekunden das Zeitliche.

TRAUMHAFT Die abgefahrenen Zwischensequenzen sind zu schön, um wahr zu sein – pure Echtzeit-Power!



HOTH Auf dem Eisplaneten lässt der GameCube so richtig schön die Grafik-Muskeln spielen.

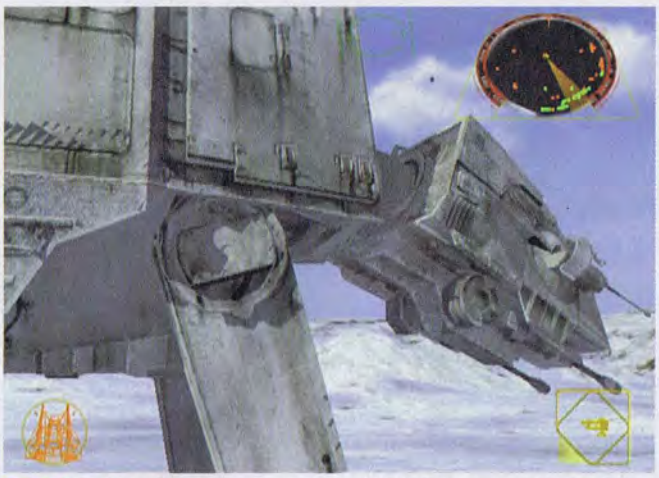
DIE ZUKUNFT BEGINNT JETZT

Das Entwickler-Team Factor 5 hat ja schon mit den Vorgängern für das Nintendo 64 ein glückliches Programmierer-Händchen bewiesen. Nicht umsonst gehörten Kracher wie *Battle for Naboo* oder *Rogue Squadron* zu den besten *Star Wars*-Umsetzungen überhaupt. Glücklicherweise hat sich deshalb in Sachen Gameplay nicht allzu viel verändert – wozu sollte man auch Bewährtes über Bord werfen? So wurde auch wieder das Medal-System integriert, das euch je nach Erfolgsquote mit Medaillen belohnt. Wer fleißig Goldmedals sammelt, wird schon bald ein paar coole Boni freischalten können. Der Schwerpunkt liegt auch noch immer auf kompromissloser Action mit taktischem Einschlag. Jeder Level verlangt von euch, dass ihr bestimmte Aufgaben erfüllt. Egal, ob ihr eure Basis vor waffenstarrenden AT-STs beschützen oder einen imperialen Sternenzerstörer unschädlich machen müsst: Ohne die richtige Taktik habt ihr wenig Aussicht auf Erfolg oder ein langes Leben. Dadurch kommen Simulations- und Action-Freaks gleichermaßen auf ihre Kosten. Eines der Missionsziele ist etwa, einen gigantischen Sternenzerstörer zu vernichten. Hier gilt es, erst mal die Schildgeneratoren der fliegenden Festung unschädlich zu machen. Zwei dieser Vorrichtungen befinden sich auf der Oberseite und eine weitere auf der Unterseite des Schiffes. Dabei hat es sich als nützlich erwiesen, immer in Bewegung zu bleiben und sich nicht zu lange in der Nähe des Zerstörers aufzuhalten. Schließlich nehmen euch dessen Bord-Kanonen nur allzu gerne aufs Korn. Durch gezielten Einsatz der Ion-Cannon und gut platzierte Raketen sind die Generatoren dann relativ schnell erledigt. Wir möchten hier keinen Players-Guide abdrucken – allerdings zeigt unser kleines Beispiel, dass bei *Rogue Leader* mehr taktisches Handeln

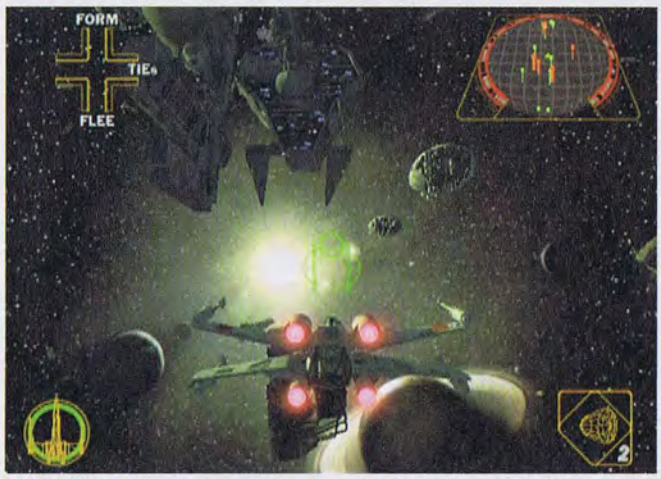
INFO

Factor 5

Die deutsche Programmierschmiede wurde 1987 ins Leben gerufen. Damals hat man noch für den legendären Amiga entwickelt und etwa ein Jahr später konnte man mit Katakis den ersten europaweiten Nr.-1-Hit vorweisen. Seitdem hat sich einiges getan und mit ihren erfolgreichen Releases für Game Boy, SNES und Nintendo 64 sind die Edel-Coder in Sachen Nintendo natürlich alte Hasen. Diese jahrelange Erfahrung merkt man Rouge Squadron II: Rogue Leader in jedem Moment an. Was uns die sympathischen Jungs von Factor 5 wohl als Nächstes auftischen werden? Egal, was es ist – wir können es jedenfalls kaum noch erwarten!



R.I.P. Solltet ihr einen imperialen AT-ST mal aus dieser Nähe betrachten können, seid ihr meist in der nächsten Sekunde tot.



STILVOLL Was soll man da noch Großartiges sagen? Die Optik macht sogar den größten Star-Wars-Muffel sprachlos!

USE THE FORCE, LUKE! Jetzt heißt es: Cool bleiben! Es liegt nun an euch, den mächtigen Todesstern endgültig zu pulverisieren!

GARAGE Der X-Wing ist nur einer von vielen Flug-Hobeln.

ANGRIFF! Der Sternen-Zerstörer ist eine wirklich harte Nuss.

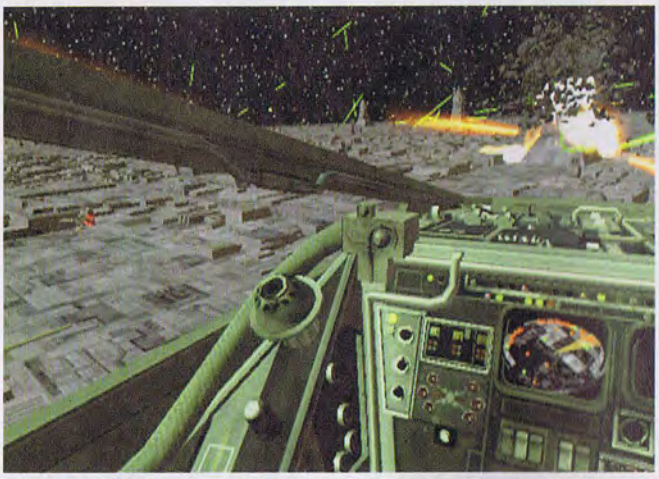
gefragt ist, als man anfangs denken mag. Ein weiteres Beispiel für die verschiedenen Herausforderungen, vor die der Spieler gestellt wird, ist der Level Prisons of Maw. Die Mission beginnt inmitten eines Asteroidengürtels. Während ihr euch hier Gefechte mit Dutzenden von Tie Fighters liefert, müsst ihr auch noch das Verteidigungsnetz eines Planeten lahm legen, um den Weg für euer Geschwader frei zu machen. Nachdem dies erledigt ist, sollt ihr gefangenen Rebellen bei einem Ausbruch behilflich sein. Die Verurteilten sitzen in einem Zug, der ein extrem langes Schienensystem passieren muss. Aufgrund der scharfen Sicherheitsmaßnahmen stellt sich das Ganze als eine wahre Zerreißprobe heraus. Eure Aufgabe ist es, die Geschütztürme auf der Planetenoberfläche auszuschalten und zahlreiche andere Einrichtungen dem Erdboden gleichzumachen. Dies alles geschieht in nur einer Mission! Es gibt zehn reguläre Levels und einige weitere lassen sich nach und nach freispielen. Weiterhin dienen Bonus-Raumschiffe und andere Goodies als Motivationsfaktor – so bereitet euch der Kracher auch nach Wochen noch viel Spaß!

VORSPRUNG DURCH TECHNIK

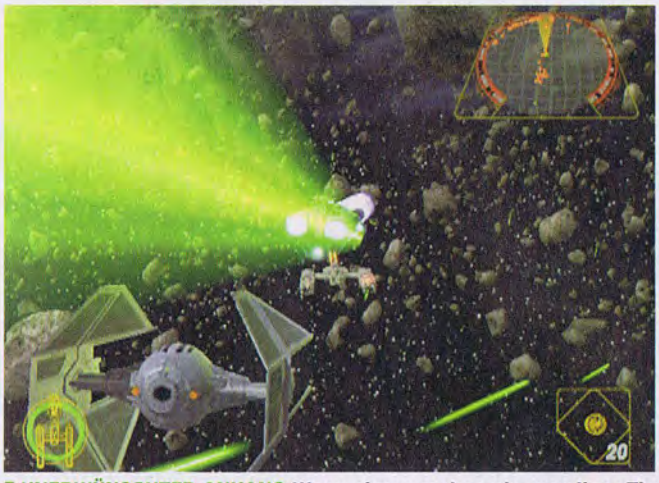
Sicherlich ist die Technik nicht das wichtigste Kriterium bei der Bewertung eines Spiels. Titel wie *Tetris* oder *Bomberman* beweisen, dass in erster Linie der Spielspaß stimmen muss. Doch wenn ein gutes Game in grafisch ansprechendem Design daherkommt, freut das nicht nur uns umso mehr. *Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader* ist einer der Kandidaten, der beides in sich vereint. Ein wirklich fesselndes Gameplay und die zukunftsweisende Optik erzeugen ein bis dato unerreichtes *Star Wars*-Flair. Wenn ihr als jun-

GIGANTISCH Die eindrucksvollen Raumschlachten fordern vor allem ein schnelles Reaktionsvermögen und Nerven wie Drahtseile!

PARADIESISCH Auch hartgesottene Weltraumkrieger werden bei diesem schönen Sonnenuntergang ganz melancholisch.



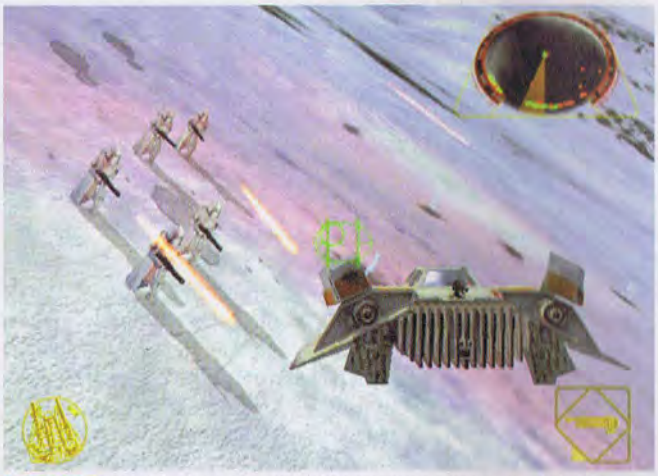
TOLLE AUSSICHT Per C-Stick könnt ihr euch völlig frei im Cockpit eurer Maschine umsehen. So entgeht euch nichts!



UNERWÜNSCHTER ANHANG Wenn einem mal so ein wendiger Tie Fighter am Hintern hängt, kriegt man ihn nur schwer wieder los.

ger Luke Skywalker in eurem X-Wing kauert, mit Karacho über den Todesstern rast und den pompösen Orchesterklängen lauscht, dann wird euch vor allem eines klar: Genau in diesem Moment beginnt ein neues Videospiel-Zeitalter. Unglaublich detaillierte Objekte, enorme Weitsicht, fantastische Texturen, atemberaubende Lichteffekte – diese Liste könnte man unendlich weiterführen! Verbunden mit dem Original-Soundtrack seid ihr mittendrin statt nur dabei. Ein kleines Manko gibt es aber doch: Die Grafik-Engine läuft trotz der Giganto-Optik zwar mit butterweichen 60 fps, wobei es aber ab und zu leichte Framerate-Schwankungen gibt. Dies macht sich manchmal in einem leichten Ruckeln bemerkbar, das sich aber in Grenzen hält und dem Spaß keinen Abbruch tut. *Rogue Leader* ist der ultimative Beweis für die Leistungsfähigkeit von Nintendos neuem Konsolen-Flaggschiff. Wenn man bedenkt, dass dies erst die Spitze des Eisbergs ist (der GameCube ist kaum ein halbes Jahr auf dem Markt), dann sehen wir wirklich goldenen Zeiten entgegen!

Ahmet Iscitürk



DETAILS Erwähnten wir eigentlich schon, dass es sich hier um reine Spielgrafik handelt? In Bewegung sieht es noch besser aus!

ZIEL Mit dem Y-Button schaltet ihr in den Target-Screen.

MEINE MEINUNG!

Ich bin sprachlos und das kommt wirklich selten vor. Was hier für schwere Grafik-Geschütze aufgefahren werden, ist bis dato plattformübergreifend unerreicht. Jede erdenkliche Technik-Spielerei wurde eingesetzt, um die visuelle Qualität des Action-Krachers noch weiter hochzuschrauben. Spielerisch bekommt ihr knackige, geradlinige Action geboten, die bewusst auf träge Simulationsaspekte verzichtet und das Flair der Weltraum-Oper perfekt einfängt. Selbst einem erklärten Star-Wars-Muffel wie mir bleibt da nur eines zu sagen: danke, Factor 5! *Ahmet*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel: ....Star Wars Rogue Squadron II
Genre: .....Shoot 'em Up
Spieler: 1
Speichern: .....MemoryCard
Schwierigkeitsgrad: .....Mittel
Umfang: .....10+ Levels
Hersteller: .....Lucas Arts
Sprache: .....Englisch
Deutschland-Termin: ..Nicht bekannt
Störfaktor Sprache: .....Gering
Internet: .....www.lucasarts.com

IMPORT

Grafik: 92%
Sound: 91%
Dauerspaß: 89%

Gesamtwertung: **90%**

Beurteilung: Rogue Leader lässt die Konkurrenz im wahrsten Sinne des Wortes alt aussehen. Zugreifen!

INFO

John Williams

Wie? Ihr kennt diesen Namen nicht? Dann wollen wir euch mal schnell auf die Sprünge helfen. Dieser Mann ist unter anderem für folgende Movie-Soundtracks verantwortlich: Harry Potter und der Stein der Weisen, E.T., Der Soldat James Ryan, Schindlers Liste, Jurassic Park, Indiana Jones, Der weiße Hai und viele mehr! Seine größten Erfolge feierte er aber sicherlich mit den unvergesslichen Star-Wars-Scores. Es gibt bestimmt nur wenige Menschen auf der Welt, die diese Werke nicht kennen und schätzen.

GENIUS AT WORK Hier seht ihr den Meister und sein Orchester bei der Arbeit zu Star Wars.

Geiles Spiel?
Die besten Spiele für alle Systeme gibt's bei McMEDIA
Unter www.mcmedia.de findest du den McMEDIA-Gamestore in deiner Nähe.

▮ MOVIE-WORLD In den Replays könnt ihr die abgedrehten Spezialmanöver besser erkennen.

Noch nicht offiziell Import Test in Deutschland erhältlich!

N-ZONE HIT

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Der König aller Skater beehrt in den USA nun auch den GameCube.

Die N-Zone-Redaktion war schon etwas neidisch, als sie die Kollegen vom Schwestermagazin PLAYZONE vor einiger Zeit voller Freude *Tony Hawk's Pro Skater 3* spielen sah. Doch dank der überraschend schnell realisierten GameCube-Umsetzung gehören diese Tage ein für alle Mal der Vergangenheit an. Endlich kommt man auch auf einer Nintendo-Konsole in den vollen Genuss des spektakulären FMV-Intros, das die Profis bei der Arbeit zeigt. Neben Videos zu jedem Fahrer der auf 13 aufgestockten Skater-Riege (einziger Neuzugang: MTV-Jackass Bam Magera) befinden sich noch weitere Goodies auf der Mini-DVD, die allerdings erst freigeskatet werden wollen. So gibt es beispielsweise einen Film mit spektakulären Stürzen und Einblicke in die Anfänge des Skateboardings oder in den „knallharten" Alltag der zu jedem Spaß bereiten Neversoft-Entwickler.

ZUCKERHUT In den befahrenen Straßen von Rio de Janeiro kann man besonders gut und lange grinden.

SELBSTVERSTÜMMELUNG MTV-Jackass Bam Magera haut sich bei seinem Spezialmanöver selbst das Brett vor die Birne.

Abgefahrene Aufträge

Wie kann man ein fast schon geniales Spiel noch besser machen? Um den Spielspaß beim dritten Teil noch zu toppen, wurden vor allem die im Rahmen des motivierenden Karrieremodus gestellten Aufgaben sehr viel witziger und abwechslungsreicher gestaltet als bei den Vorgängern. Die Skater lösen in Los Angeles ein Erdbeben aus oder helfen der Polizei bei der Verfolgungsjagd, indem sie durch einen gekonnten Grind eine Brücke zum Einsturz bringen. Auf dem Gelände des Flughafens müssen Tony und Co. Taschendiebe aufspüren oder die Fahnen verschiedener Nationen abfahren. In den eisigen Wäldern Kanadas befreit man einen Deppen, der mit seiner Zunge an einem Pfahl festgeklebt ist, oder schlichtet eine Schneeballschlacht, indem man den Initiator kurzerhand unter einem Schneeberg begräbt. In der verlassenen Villa eines beschaulichen Vorortes wird es sogar gruselig. Nachdem man einem seltsam bleichen Mann von der Baustelle nebenan eine Axt besorgt hat, erhält man Zutritt zu einem düsteren Hinterhof inklusive Grabsteine, Fledermäusen und eines mysteriösen schwebenden Sarges. Als Bonuslevel haben die Entwickler diesmal einen riesigen Kreuzfahrtdampfer spendiert, auf dem es viel zu entdecken gibt. Apropos entdecken: Die neun Areale bieten aufmerksamen Spielern die Möglichkeit, sich in den versteckten Teilen der Areale so richtig auszutoben. Die Profis entern ein Piratenschiff, geben einem Helikopter Starthilfe oder fahren in einer Gießerei einen riesigen Turm hinauf. In jedem der Levels gibt es statt Geldscheinen fünf Statistikpunkte zu ergattern, mit denen die Werte der Profis aufgemotzt werden können. Natürlich ist auch dieses Mal in jedem der Areale ein verstecktes Tape verborgen, dessen Suche auf der Aufgabenliste verzeichnet ist. Im optimal bedienbaren Editor basteln kreative Naturen in Windeseile ihre eigenen Profis und Parcours.

BABE Nun können auch weibliche Skater gebastelt werden.

Menschen, Skater, Sensationen

Um in Sachen Punktekonto neue Maßstäbe zu setzen, haben die Experten aus dem Hause Neversoft den Revert eingeführt. Mit diesem Manöver können zusätzlich zum bereits bekannten Manual mehrere Tricks miteinander verbunden werden, so dass es fette Punktzahlen hagelt. Zusammen mit den neuen individuellen Tricks der einzelnen Rollbrettartisten ist der Fantasie bei den abgefahrenen Manövern so gut wie keine Grenze mehr gesetzt. Die Skater grinden per Handstand über Rolltreppengeländer, fahren durch Loopings, springen durch zerberstende Scheiben oder fahren lahme

FEUERWEHR Elissa Steamer macht Los Angeles unsicher.

NATUR PUR In der verschneiten Wildnis Kanadas sucht Tony Hawk am Berg nach dem versteckten Tape. Achtung, Sturzgefahr!

GRELL Tokio hat die schönste Leuchtreklame und die härtesten Punktrichter. Wer hier gewinnen will, muss perfekt skaten.

LETZTE RUHESTÄTTE Wer haust wohl in diesem Sarg? Die Villa in dem beschaulichen Vorort hält einige Überraschungen parat.

MEUTEREI Das Piratenschiff ist noch nicht ganz verlassen. Auf dem Mast tummelt sich noch ein einsamer Pirat nebst Papagei.

Passanten rüpelhaft über den Haufen. Dabei ist die Steuerung mit dem neuen GameCube-Controller anfangs ungewohnt. Wo man früher mit dem exak-ten Steuerkreuz mit Leichtigkeit Trick an Trick gereiht hat, muss man sich erst an den vergleichsweise schwammigen Analogstick und den bislang ungewohnt häufigen Gebrauch des X-, Y- und B-Knopfes gewöhnen. Hat man allerdings erst einmal ein paar Runden auf dem Board gedreht, geht das Gameplay langsam, aber sicher in Fleisch und Blut über.

Tonys Technik

Bei den Arealen fällt als Erstes vor allem die deutlich größere Interaktivität mit den verschiedenartigsten Objekten auf. Durch bestimmte Manöver (meistens Grinds) könnt ihr in jedem Level besondere Ereignisse auslösen. So setzten die Skater beispielsweise in der Fabrik einen Deckenkran in Bewegung, bringen Bauwerke zum Einsturz oder lösen bei dem Piratenschiff die Kanonen aus. Details wie meckernde Passanten am Flughafen, auf den Rampen herumlungernde Skater oder in der Nachbarschaft grillende Kumpels bringen viel Leben in die Levels. Bei den Animationen hat man sich bei Neversoft ebenfalls sehr ins Zeug gelegt. Nie haben die Profis realistischer ihr umfangreiches Trickrepertoire zum Besten gegeben. Fällt ein Akteur nach einem nicht ausbalancierten Grind auf eine Geländerstange, kann man den Schmerz förmlich fühlen. Aufgrund der hohen Geschwindigkeit und der Detailfülle kommt es vor allem in späteren Levels leider zu den gefürchteten Ruckeleinlagen. Vollkommen fehlerfrei und wie gewohnt hämmernd ist dage-gen der fabelhafte Hardcore-Soundtrack zum Spiel. Beim Lauschen der harten Songs von Kapellen wie den Ramones, Red Hot Chili Peppers, Motörhead, Alien Ant Farm oder Rapper Xzibit macht das Skaten gleich doppelt so viel Laune.

Jens Quentin

INFO

Die Mehrspielermodi

Zusätzlich zu den von den Vorgängern bekannten Spielmodi wie der Trick Attack, dem farbenfrohen Graffiti oder Horse finden sich mit Slap! und dem King of the Hill zwei neue Varianten für zwei Spieler. Beim Ersteren geht es darum, möglichst schnell die Special-Leiste zu füllen, um dann den anderen Spieler mit einer Kollision auf den Boden zu schicken. Bei den unsanften Begegnungen behält immer der schnellere Skater die Oberhand. King of the Hill ist eine Abwandlung vom beliebten Capture-the-Flag-Modus. Wer als Erster eine in den Arealen versteckte Krone findet, behält diese so lange, bis der gegnerische Spieler ihm diese durch Berührung abspenstig gemacht hat. Wer zuerst eine bestimmte Zeit in Besitz der Krone war, hat das Spiel gewonnen.

SLAP! Das tut weh! Einer der Skater hat ein Brett vorm Kopf.

KING OF THE HILL Eric Koston hat sich soeben selbst gekrönt.

MEINE MEINUNG!

Dieses Spiel zeigt Tony in Bestform. Mehr und ausgefallenere Tricks, tolles Design der Areale und grandiose Animationen sorgen zusammen mit dem Hammer-Sound für das typische Tony-Feeling. Während sich das anfängliche Problem der ungewohnten Steuerung relativ schnell erledigt, sorgt einzig und allein die nicht immer flüssige Darstellung für einen (verschmerzbaren) Wermutstropfen. Hätte Neversoft etwas mehr Zeit zur Verfügung gehabt, gäbe es wahrscheinlich keine Ruckeleinlagen, der Titel musste aber unbedingt zum US-Launch in den Läden stehen. Dieses Spiel ist der beste Beweis dafür, dass Fortsetzungen nicht langweilig und uninspiriert sein müssen. Jens

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel: ..... *Tony Hawk's Pro Skater 3*
Genre: ..... *Skateboarding*
Spieler: *1-2*
Speichern: ..... *MemoryCard*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Mittel*
Umfang: ..... *9 Areale*
Hersteller: ..... *Activision*
Sprache: ..... *Englisch*
Deutschland-Termin: .. *Nicht bekannt*
Störfaktor Sprache: ..... *Gering*
Internet: ..... *www.activision.com*

Grafik: *86%*
Sound: *92%*
Dauerspaß: *89%*

Gesamtwertung: **88%**

IMPORT

Beurteilung: Wild, wilder, Tony Hawk's Pro Skater 3! Ein würdiger Einstand auf dem GameCube.

Heißes Ding?
Die besten Spiele für alle Systeme gibt's bei McMEDIA
Unter www.mcmedia.de findest du den McMEDIA-Gamestore in deiner Nähe.

KABINETTSTÜCKCHEN Ein Fallrückzieher im Mittelfeld ist zwar sinnlos, aber schön anzuschauen.

TRICKREICH Roberto Carlos narrt Barcas Verteidigung.

JUBEL Otto Addo feiert auf seine eigene Art und Weise.

Noch nicht offiziell! Import Test in Deutschland erhältlich!

FIFA 2002: ROAD TO FIFA WORLD CUP

Die deutsche Mannschaft musste in die WM-Relegation. Wie schlagen sich die Kicker auf dem GameCube?

Nervenaufreibendes Zittern, ängstliches Bangen, enorm hohe Einschaltquoten und ein Happyend: Die beiden Relegationspartien der deutschen Elf gegen die Ukraine waren ein wahres Wechselbad der Gefühle. Wer den Nervenkitzel einer WM-Qualifikation am eigenen Leib erleben will, dem eröffnet das erste Fußballspiel für den GameCube die Chance. Statt nämlich gleich bei der WM selbst auflaufen zu können, muss sich das eigene Team erst einmal qualifizieren. Damit dabei keine Langeweile aufkommt, kann man aus fast allen Ländern auswählen, deren Einwohner schon mal gegen einen Ball getreten haben. Von Aserbaidschan über Israel bis Zypern stehen zusammen mit den Vereinsteams aus 16 Landesligen mehr als 400 Mannschaften zur Auswahl. Um dem Ganzen die Krone aufzusetzen, kann man sich zusätzlich selbst als *FIFA*-Frankenstein betätigen und neue Talente zusammenbasteln oder bequem und unkompliziert eigene Turniere oder Saison-Spielzeiten austüf-

SPIELMACHER Der junge Superstar der Dortmunder Borussen treibt das Spiel voran. Links unten erkennt man die Ausdaueranzeige.

EIN MANN SIEHT ROT Asamoah hat seine Nerven nicht im Griff. Diese Entscheidung ist ganz bitter für den deutschen Fußball.

BRENZLIG Der Keeper geht angesichts des lauernden Stürmers lieber auf Nummer Sicher und faustet zur Ecke.

GEFAHR Ob der brasilianische Ballzauberer von Bayer Leverkusen Torwart und Mauer überwinden kann?

teln. Wer bei den vorgegebenen Turnierwettbewerben, einer Saison oder der WM-Qualifikation glänzt, wird mit geheimen Spielmodi oder Sammelbildern bekannter Ballkünstler belohnt.

Flach spielen, hoch gewinnen

Während die Optionsvielfalt, eine Unmenge von Original-Teams und eine tolle Präsentation seit jeher typisch für die *FIFA*-Serie sind, wurde dieses Mal auch kräftig am früher actionlastigen Gameplay geschraubt. Dies macht sich vor allem in einem deutlich realistischeren Passspiel bemerkbar. Mit einer Powerleiste muss man selbst die Stärke eines Passes festlegen. Dies führt zu gefälligen Kombinationen anstelle eines wie magnetisch rollenden Balls. Eine Linie von roten Punkten zeigt an, in welche Richtung der Angreifer bei einem Steilpass in den freien Raum läuft – eine ebenfalls gelungene Neuerung. Auch die Ballphysik ist im Vergleich zu den Vorgängern enorm verbessert worden, so dass endlich auch Pressschläge und abgefälschte Schüsse das Match bereichern. Die gefürchteten Ruckeleinlagen wurden auf ein erträgliches Minimum reduziert. Optisch fallen vor allem die ausgefeilten Spielermodelle auf, die nach einem Treffer in bester TV-Manier lebensecht in die nächste Kamera jubeln. Dank der liebevollen Details kann man alle Superstars sofort erkennen, ob nun den haarlosen Beckham, den feurigen Figo oder den in die Jahre gekommenen Keeper David Seaman mit langem Pferdeschwanz. Die tollen, authentischen Animationen der Fußballer stehen dem guten optischen Eindruck in nichts nach und sorgen zusammen mit der stimmigen Soundkulisse für TV-reifes Fußball-Flair im besten traditionellen EA-Sports-Stil.

Jens Quentin

FLUGSCHAU Per Glanzparade kratzt der Keeper die Kugel aus dem Eck. Danach folgt eine Ansprache an die schläfrige Verteidigung.

MEINE MEINUNG!

Endlich, möchte man sagen! Endlich haben die Entwickler von EA Sports eingesehen, dass es weniger auf schöne Jubelarien und den Weltrekord für „Treffer nach Fallrückziehern in einer Halbzeit" ankommt als vielmehr auf die nötige Spieltiefe und eine ausgefeilte Ballphysik. Einen Hitstempel verhindern allerdings die unnötig umständliche Menüführung bei Taktikänderungen während eines Matches und das insgesamt doch noch ausbaufähige Gameplay. So wirken die Spielzüge trotz der merklichen Verbesserungen teilweise immer noch wie an der Schnur gezogen. Die Steuerung dagegen ist auf dem GameCube-Controller tadellos umgesetzt. Wenn die Spielmechanik irgendwann mal mit der opulenten Optik mithalten kann, dann steht einer höheren Wertung nichts mehr im Wege. *Jens*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel: .....FIFA 2002: Road to FIFA World Cup
Genre:.....Fußball
Spieler: 1-4
Speichern:.....MemoryCard
Schwierigkeitsgrad:.....3 Spielstufen
Umfang: .....5 Spielmodi
Hersteller: .....Electronic Arts
Sprache:.....Japanisch/Englisch
Deutschland-Termin:..Nicht bekannt
Störfaktor Sprache: .....Gering
Internet:.....www.easports.com

Grafik: 81%
Sound: 77%
Dauerspaß: 83%

IMPORT

Gesamtwertung: **82%**

Beurteilung: Anstoß geglückt. FIFA 2002 verbindet alte Tugenden mit überarbeitetem Gameplay.

Krasses Teil?
Die besten Spiele für alle Systeme gibt's bei McMEDIA
Unter www.mcmedia.de findest du den McMEDIA-Gamestore in deiner Nähe.

WAHNSINN Manche Spezialmanöver sind abgedrehter, als die Polizei erlaubt!

EDDIE Dieser junge Mann ist nur einer von vielen ausgeflippten Wintersportlern.

TRICKY! Bis ihr die zahlreichen Moves draufhabt, dauert es nicht lange.

SSX TRICKY

Euer letzter Ski-Urlaub war euch nicht hart genug? Kein Problem! Wenn ihr gerne mal so richtig die Pistensau rauslassen wollt, ist SSX Tricky genau das Richtige!

BIG AIR So ein Flug in mehreren Hundert Metern Höhe ist schon was Feines! Die tolle Weitsicht kommt hier besonders zur Geltung.

Wer bei *SSX Tricky* eine ultrarealistische Simulation des beliebten Wintersports erwartet, hat sich mächtig geschnitten. Action, Action und nochmals Action lautet hier die Devise und dieses Motto zieht sich wie ein roter Faden durch das gesamte Spiel. Dies geht sogar so weit, dass ihr eure Konkurrenten nicht nur durch gute Leistungen überholen, sondern auch gezielt vom Brett schubsen könnt. So ein gezielter Angriff per C-Stick erweist sich als sehr hilfreiches Instrument, um die Platzierung zu verbessern – vom Faktor Schadenfreude wollen wir gar nicht erst reden! Vor allem gegen einen menschlichen Mitspieler kommt so in zünftigen Splitscreen-Duellen richtig Stimmung auf. Erklärte Solospieler werden sich über die zahlreichen Spielmodi freuen, die eigentlich keine Wünsche offen lassen. Vor allem der World-Circuit-Modus, der den Mittelpunkt des Spiels darstellt, motiviert ohne Ende. Hier müssen pro Einzelrennen zwei Qualifikationsrunden und ein Finallauf absolviert werden. Als ob das nicht schon hart genug wäre, darf man sich auch noch mit fünf Kontrahenten herumärgern, die einem das Leben so schwer wie möglich machen. So rast ihr die toll designten Tracks entlang, vollführt abgefahrene Tricks und lasst gegenüber euren Gegnern den Rüpel raushängen. Allerdings sollte man aufpassen, mit wem man es sich verscherzt. Das Teilnehmerfeld kann nämlich ganz schön nachtragend sein! Nach jedem Rennen wird angezeigt, wie das Verhältnis zwischen den einzelnen Teilnehmern ist. Ein Boarder, der euretwegen ständig auf die Nase fällt, dürfte euch nicht gerade wohl gesinnt sein und wird sich beim nächsten Lauf sicher dafür revanchieren. Zur Technik: Generell geht die Optik voll in Ordnung und geizt nicht mit netten Effekten. Auch das Charakter-Design ist voll gelungen und trägt viel zum trendgerechten Look des Titels bei. Es gibt aber auch einen kleinen Wermutstropfen: Manchmal kommt es zu Framerate-Einbrüchen, die nerven können. Freunde von fetten Beats dürfen sich über einen genialen Soundtrack freuen, der zum Spielgeschehen passt wie der Boarder aufs Brett. *SSX Tricky* bleibt trotz leichter Ruckel-Einlagen eine gute Wahl!

Ahmet Iscitürk

Noch nicht offiziell
Import Test
in Deutschland erhältlich!

SIEG Das fesche Mädel rauscht diesmal als Erste durchs Ziel.

DRESCHE Nicht immer beirrt man die Gegner mit Punches.

MEINE MEINUNG!

SSX Tricky macht Laune und hält euch relativ lange bei der Stange. Bis man sämtliche Boarder, Strecken und andere Goodies freigespielt hat, vergeht ein ganz schönes Weilchen. Das actionreiche Gameplay und die fetzige Musik sorgen für den richtigen Kick und begeistern sicherlich auch Wintersport-Muffel. *Ahmet*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	SSX Tricky
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-2
Speichern:	MemoryCard
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	10 Strecken
Hersteller:	Electronic Arts
Sprache:	Englisch
Deutschland-Termin:	Nicht bekannt
Störfaktor Sprache:	Gering
Internet:	www.electronicarts.com

Grafik:	81%
Sound:	82%
Dauerspaß:	84%
Gesamtwertung:	83%

IMPORT

Beurteilung: SSX Tricky kommt gut – packt schon mal die Wintersachen ein!

CRAZY TAXI

N-ZONE HIT

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): Frühjahr 2002

Let's make some crazy money! Seid ihr bereit für die wahnsinnigste Taxifahrt der Welt? Ja? Dann bitte einsteigen.

Hallo, liebe Leute! Ihr wollt Taxifahrer werden? Dann solltet ihr schon mal ein wenig üben. Dazu gibt *Crazy Taxi* genug Gelegenheit und nimmt den klassischen Studenten-Nebenjob gehörig auf die Schippe. Als einer von vier abgefahrenen Chauffeuren nehmt ihr das Lenkrad eines 70er-Jahre-Taxis in die Hand und vergesst am besten alles, was ihr jemals über Verkehrsregeln gelernt habt. Während ihr durch die Straßen zweier Städte fahrt, ist es euer Ziel, Fahrgäste einzusammeln und sie innerhalb eines recht knappen Zeitlimits am Ziel abzuliefern. Dabei ist jedes Mittel und jede noch so waghalsige Abkürzung recht. Euer Taxi ist nämlich unzerstörbar und riskante Fahrmanöver werden von den Kunden mit Trinkgeld belohnt. Fortgeschrittene Fahrer erlernen anspruchsvolle Steuerungskunststückchen, die noch ein letztes Quäntchen Zeit herausholen. Glücklicherweise muss man diese nicht langsam auf freier Strecke erlernen, sondern kann sie gezielt in der Crazy Box trainieren. *Crazy Taxi* auf dem GameCube ist eine 1:1-Umsetzung der Dreamcast-Version. Nur die Sprachausgabe wurde neu eingespielt und hinterlässt durch ihren kinderhaften Ton einen sehr negativen Eindruck.

Jean-Reiner Jung

ABKASSIERT Für tolle Fahrmanöver hagelt es Trinkgeld.

RIESENREMPLER Was parkt der Limousinenfahrer auch so blöd?

MEINE MEINUNG!

Dies ist eines der Spiele, die ich unheimlich gerne daddle, aber ehrlich gesagt gar nicht kann. Das Schöne ist aber, dass man wie bei einem echten Arcade-Automaten einfach loslegt und unter saugeiler Mucke eine Runde Stress abbaut. Leider nervt mich die neue Kiddie-Sprachausgabe. Wer keinen Dreamcast hat, braucht dieses Spiel. Jean

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

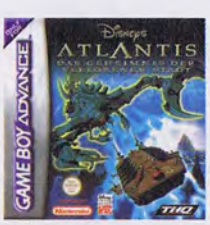
BEWERTUNG

Titel:	Crazy Taxi
Genre:	Funracing
Spieler:	1
Speichern:	MemoryCard
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	2 riesige Städte
Hersteller:	Acclaim
Sprache:	Englisch
Deutschland-Termin:	Frühjahr 2002
Störfaktor Sprache:	Gering
Internet:	www.crazytaxi.com

IMPORT

Grafik: 78%
Sound: 83%
Dauerspaß: 85%
Gesamtwertung: 85%

Beurteilung: *Trotz veralteter Technik und nerviger, neuer Sprachausgabe ist Crazy Taxi immer noch ein Riesenspaß.*



Bereits erhältlich!

Bereits erhältlich!

Bereits erhältlich!

Erhältlich ab: Februar 2002

Erhältlich ab: Februar 2002

Erhältlich ab: Januar 2002

EXTREME-G 3

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): Frühjahr 2002

Alles bereitmachen für wahnsinnige Geschwindigkeit! Bei Extreme-G 3 wird richtig losgebrettert!

ENERGIE Die grünen Bänder laden eure Schildenergie auf.

Im 23. Jahrhundert sind langweilige, flache Asphaltrennstrecken längst passee. Stattdessen düsen die Geschwindigkeitsfanatiker in Überschallmotorrädern über achterbahnähnliche Metallröhren und holen sich in Schraubenzieherspiralen, Loopings und senkrechten Talfahrten ihren Kick. Acclaims *Extreme-G 3* versetzt euch hinter den Lenker einer solchen Selbstmordkiste und ihr könnt mit einem von zwölf Highspeed-Freaks an vier Ligen teilnehmen. Neben dem spaßigen Arcade-Modus, in dem sich auch vier Spieler gleichzeitig tummeln dürfen, ist der coole Karriere-Modus das Herzstück des Spiels. Hier verdient ihr euch Preisgelder und rüstet euer Bike mit stärkeren Motoren und fiesen Waffen aus, die gegen die Konkurrenz eingesetzt werden dürfen. Ein Treffer mit so durchschlagenden Gemeinheiten wie Lenkraketen oder Minen zehrt nämlich an der Schildenergie des Zweirads, welche auch den zuschaltbaren Turbo versorgt. Gezielte Treffer können so auch die Geschwindigkeit der Kontrahenten beeinträchtigen. Leider hat die Umsetzung von der PlayStation 2 ein wenig gelitten, was sich besonders an häufigen Rucklern zeigt.

Jean-Reiner Jung

MEINE MEINUNG!

Acclaims neuer Ausflug in die Überschall-Liga sieht schon klasse aus. Doch im direkten Vergleich zur PS2-Version fallen mehrere grobe Schnitzer auf. Wenn die Grafik beispielsweise schon bei der Streckenvorstellung ins Ruckeln gerät, drängt sich der Verdacht einer Husch-husch-Konvertierung auf. Trotzdem ist Extreme-G 3 besonders langfristig sehr motivierend. Jean

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

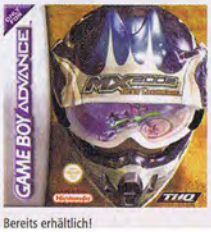
BEWERTUNG

Titel:	Extreme-G 3
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Speichern:	MemoryCard
Schwierigkeitsgrad:	Schwer
Umfang:	12 Strecken
Hersteller:	Acclaim
Sprache:	Englisch
Deutschland-Termin:	Frühjahr 2002
Störfaktor Sprache:	Gering
Internet:	www.extremeg3.com

Grafik:	79%
Sound:	82%
Dauerspaß:	83%
Gesamtwertung:	81%

IMPORT

Beurteilung: Mäßige Konvertierung der PS2-Zukunftsraserei. Der Karriere-Modus sorgt für Langzeitspaß.



Bereits erhältlich!

Erhältlich ab: Januar 2002

Bereits erhältlich!

Bereits erhältlich!

Bereits erhältlich!

THQ
WWW.THQ.DE

Noch nicht offiziell
Import Test
in Deutschland erhältlich!

BATMAN VENGEANCE

DÜSTER Batman zeigt den Bösen, wo der Hammer hängt.

Der dunkle Ritter breitet nun auch auf Nintendos GameCube seine pechschwarzen Schwingen aus, um das Böse aus Gotham City zu vertreiben.

Batman Vengeance ist ein düsteres Action-Adventure, das die Stimmung der Cartoon-Serie wirklich gut einfängt. Der berühmte Superheld kämpft einmal mehr gegen eine illustre Gegnerschar, die solch bekannte Gesellen wie den Joker, Poison Ivy oder Mr. Freeze beinhaltet. Ihr kloppt euch durch 19 schmucke Levels, sucht Schlüssel, aktiviert Schalter – typische Mini-Rätsel eben, die euch kaum Kopfzerbrechen bereiten dürften. Auch wenn das Gameplay ein wenig mehr Abwechslung vertragen könnte, unterhält der stilvolle Abenteuer-Mix verdammt gut. Auch wenn der Titel die Hardware technisch nicht gerade ausreizt, überzeugt die Optik durch das schöne Comic-Flair.

Ahmet Iscitürk

EASY! Anfangs lassen sich eure Gegner leicht verdreschen.

GEFESSELT Handschellen halten eure Widersacher ruhig.

MEINE MEINUNG!

Ubi Soft liefert mit Batman Vengeance eine wirklich saubere Arbeit ab. Hier wurde nicht einfach die PS2-Version konvertiert, sondern auch auf Verbesserungen geachtet. Die GCN-Fassung läuft flüssiger und sogar die Animationen wurden teilweise überarbeitet. Das Ganze spielt sich zwar etwas arg linear, ansonsten leistet sich der Comic-Kracher keine größeren Schwächen. Fans der Zeichentrickserie dürfen sich über eine stimmungsvolle und vor allem authentische Atmosphäre freuen! *Ahmet*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Batman Vengeance
Genre:	Action
Spieler:	1
Speichern:	MemoryCard
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	19 Levels
Hersteller:	Ubi Soft
Sprache:	Englisch
Deutschland-Termin:	Nicht bekannt
Störfaktor Sprache:	Gering
Internet:	www.ubisoft.de

Grafik: 78%
Sound: 82%
Dauerspaß: 80%
Gesamtwertung: **81%**
IMPORT

Beurteilung: Nicht nur eingefleischte Batman-Fans sollten sich das Game mal näher ansehen!

NHL HITZ 2002

Noch nicht offiziell
Import Test
in Deutschland erhältlich!

Regeln sind was für Weicheier! So könnte das Motto von NHL Hitz 2002 lauten.

Während die echten Athleten aus der NHL für einen fiesen Bandencheck mit Verletzungsfolge drastische Strafen zu erwarten haben, gehört dies bei *NHL Hitz 2002* zum guten Ton. Da wird gecheckt, gehakt, das Bein gestellt und gegnerische Spieler auch mal unsanft durch das Plexiglas geschickt. Auch die sonstigen Eishockey-Regeln wie der 2-Linien-Pass oder das Abseits wurden für einen rasanten Spielablauf ohne störende Breaks geopfert. Wer sich im Skills-Mode oder einem Übungsmatch warmgespielt hat, spielt entweder um den Stanley Cup oder nimmt mit einer selbst zusammengewürfelten Mannschaft den Franchise-Modus in Angriff. Durch gewonnene Matches und richtig beantwortete Quizfragen erhält man Punkte, mit denen man neue Outfits, geheime Stadien oder witzige Bonusteams wie ein Rudel Riesenbabys oder vermodernde Untote ersteht. Auf dem Eis glänzt der Titel mit viel Rasanz, authentischen Spielermodellen, gelungenen Animationen und vielen grafischen Effekten.

Jens Quentin

FEUER Hat ein Spieler drei Mal in Folge getroffen, ist er on fire.

TOTENRUHE? Selbst auf dem Friedhof wird gespielt.

ONE TIMER In der Mitte lauert der Stürmer auf den Querpass.

MEINE MEINUNG!

Am Anfang erfreut man sich an dem rasanten Gameplay und den grafischen Gimmicks wie lodernden Kufencracks. Hat man jedoch erst einmal ein gutes Dutzend Spiele absolviert, bemerkt man die unausgegorene KI. Liegt das CPU-Team in Rückstand, dreht es auf und erzielt mehrere Treffer innerhalb kurzer Zeit. Ist man selbst im Rückstand, trudelt der Puck auffallend häufig über des Gegners Torlinie. Für ein Match zu viert ist der bis auf einige Ruckler technisch einwandfreie Titel aber jederzeit wärmstens zu empfehlen. *Jens*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	NHL Hitz 2002
Genre:	Eishockey
Spieler:	1-4
Speichern:	MemoryCard
Schwierigkeitsgrad:	3 Stufen
Umfang:	4 Spielmodi
Hersteller:	Midway
Sprache:	Englisch
Deutschland-Termin:	Nicht bekannt
Störfaktor Sprache:	Gering
Internet:	www.midway.com

Grafik: 80%
Sound: 77%
Dauerspaß: 79%
Gesamtwertung: **81%**
IMPORT

Beurteilung: Baby hit me one more time! Rasantes Eishockey ohne Regelwerk und Tiefgang.

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich! Import Test Release (D): Frühjahr 2002

ALL-STAR BASEBALL 2002

BAD THROW Der Wurf an die Platte ist leider nicht sehr genau geraten. Der Baserunner kommt somit sicher nach Hause.

MEINE MEINUNG!

Zwar hat sich die Serie spieltechnisch zweifellos gemausert, die berühmt-berüchtigten Aussetzer der CPU-Mannschaftskameraden kommen jedoch vereinzelt auch noch in der neuesten Version vor. Auch die Animationen schwanken nach wie vor zwischen Weltklasse und Kreisklasse. Gelungen und witzig zugleich dagegen ist der Einfall, die Rumble-Funktion als Signal für den Pitcher zu nutzen, wenn dieser vor seinem anstehenden Wurf neben die Strikezone zielt. Alles in allem ein solides Baseballspiel, bei dem MLB-Fans ruhig mal probehalber den Schläger schwingen sollten. Jens

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Play Ball! Das erste Baseballspiel für den GameCube ist da.

Natürlich gehört zum erfolgreichen Launch einer neuen Konsole in den USA auch ein Baseballspiel. Die *All-Star*-Serie dürfte Fans der Sportart vom N64 ein Begriff sein. Um es gleich vorwegzunehmen: Leider sind bei der Umsetzung auf den neuen Würfel auch ein paar alte Macken des Spiels mit konvertiert worden. So bewegen sich die original MLB-Stars mal katzengleich über den Turf, um kurz darauf mit abgehackten Animationen robotergleich herumzutapern. Und auch bei einigen kritischen Situationen in der Verteidigung agieren die Athleten nach wie vor, als ob sie noch nie einen Baseball gesehen hätten. Während die sterile Soundkulisse das Geschehen in einem realen Baseballstadion nicht widerspiegelt, garantiert ein von den Vorgängern gewohnt gutes Batting/Pitch-Interface variantenreiche Würfe des Pitchers und realistische Trefferchancen der Schlagmänner. Detaillierte Stadien und MLB-Athleten sorgen zusammen mit Unmengen Statistiken und Einstellungsmöglichkeiten bei Baseballfans für Freude.

Jens Quentin

BEWERTUNG

Titel:	All-Star Baseball 2002
Genre:	Baseball
Spieler:	1-4
Speichern	MemoryCard
Schwierigkeitsgrad:	3 Schwierigkeitsgrade
Umfang:	6 Spielmodi
Hersteller:	Acclaim
Sprache:	Englisch
Termin:	Frühjahr 2002
Preis:	Gering
Internet:	www.acclaim.com

Grafik: 75%
Sound: 62%
Dauerspaß: 77%
Gesamtwertung: **73%**

IMPORT

Beurteilung: Acclaim feiert kein umwerfendes, aber ein solides Debüt auf dem Diamond.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich! Import Test Release (D): Frühjahr 2002

Er gibt nicht auf! Dave Mirra tritt auch auf dem GameCube gegen Tony Hawk an.

RESPEKT! Für bestandene Aufgaben gibt's Respect-Points.

SUPERMAN Auch am Hafen zeigen die Radler ihre Künste.

MEINE MEINUNG!

Wieder versucht ein Nachahmer, am Thron von Tony zu rütteln, und wieder schlägt dieser Versuch fehl. Warum? Angesichts der größeren Areale kann es vorkommen, dass man gerade bei der Suche nach Objekten planlos umherradelt, bis man diese mehr oder weniger zufällig findet. Darüber hinaus schafft es Dave Mirra Freestyle BMX 2 einfach nicht, die Dynamik eines Tony Hawk Pro Skater 3 zu erreichen. Dies mag vielleicht auch an dem Sportgerät liegen, ein BMX-Rad steuert sich nun mal träger als ein Skateboard. Voll überzeugen können das umfangreiche Trickrepertoire und die zahlreichen Mehrspielermodi. Jens

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Respekt ist alles! Dieses Motto haben sich besonders der zehnmalige BMX-Weltmeister Dave Mirra und seine 13 Sportsfreunde zu Herzen genommen. Für das Lösen bestimmter Aufgaben gibt's nämlich im Herzstück des Spiels, dem Proquest-Modus, Respekt-Punkte. Hat man nun durch die Performance bestimmter Tricks, das Auffinden von Objekten oder dem Gewinn eines BMX-Wettbewerbs sein Punktekonto erhöht, radelt man durch den nächsten Level. Die zehn riesigen Areale reichen von einem belebten Geschäftsviertel über eine Flughalle bis zu einem Freizeitpark mit jeder Menge Attraktionen. Wer sich das ausladende Gelände in Ruhe anschauen möchte, unternimmt in der Session oder dem Freeride eine gemütliche Fahrradtour oder bastelt sich einen eigenen Parcours. Zu zweit kann man in 13 verschiedenen Modi gegeneinander antreten. Das „S.I.K."- Tricksystem sorgt zusammen mit der eingängigen Steuerung für viele spektakuläre Trickeinlagen. Die Areale fallen in Vergleich zur Referenz größer aus, bieten dafür aber nicht ganz so viele optische Details. Wie es inzwischen gang und gäbe ist, dröhnt auch bei diesem Trendsportgame ein hämmernder Beat von Bands wie The Cult oder Gang Starr aus den Boxen.

Jens Quentin

BEWERTUNG

Titel:	Dave Mirra Freestyle BMX 2
Genre:	Biking
Spieler:	1-2
Speichern	MemoryCard
Schwierigkeitsgrad:	Normal
Umfang:	10 Levels
Hersteller:	Acclaim
Sprache:	Englisch
Termin:	Frühjahr 2002
Preis:	Gering
Internet:	www.acclaimmaxsports.com

Grafik: 81%
Sound: 76%
Dauerspaß: 79%
Gesamtwertung: **78%**

IMPORT

Beurteilung: Dave Mirra Freestyle BMX 2 ist nicht nur für Freunde des Sports eine Probefahrt wert.

ALTROCKER Wichtige Zwischensequenzen werden durch Standbilder gezeigt.

HINTERHOF Hagrids Garten muss wirklich mal wieder gepflegt werden.

LEHRSTUNDE Harry übt sich in der Verteidigung gegen die dunklen Mächte.

HARRY POTTER
UND DER STEIN DER WEISEN

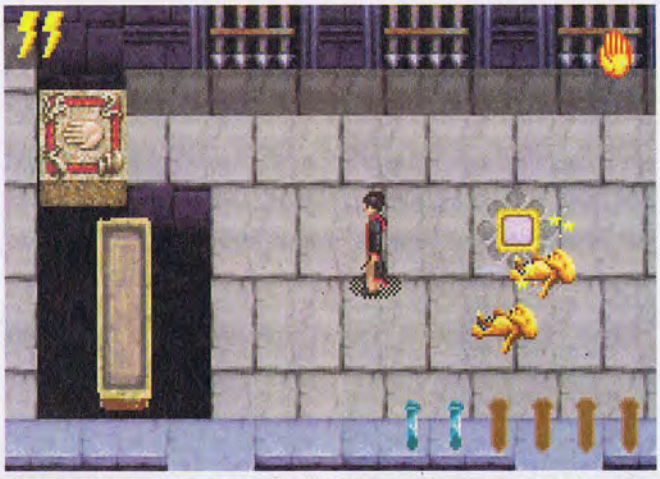
Poliert euren Nimbus 2000 und besorgt euch einen anständigen Zauberstab! Harry Potter versucht nämlich den GBA zu verzaubern.

ZAUBERHAFT Harry schlägt sich während seines ersten Schuljahres schon recht gut.

Als Leseratte hatte man immer das Gefühl, etwas ganz Besonderes in unserer audiovisuellen Welt zu sein. Mit hoch erhobener Nase konnte man durch die Straßen gehen und sich denken: „Ha! Ich bin toll! Ich lese Bücher!“ Doch dann kam vor einigen Jahren das Harry-Potter-Phänomen auf und plötzlich war Lesen wieder in. Nur die hartnäckigsten Verschmäher gedruckter Werke konnten sich den Abenteuern des jungen Zauberlehrlings entziehen. Doch deren Zeit ist nun auch gekommen. Denn zeitgleich mit dem Kinofilm sind auch die Videospiel- und PC-Versionen erschienen und versuchen, die Geschichte des ersten Bandes zu erzählen. Und so findet ihr euch im gleichnamigen Game-Boy-Advance-Spiel als junger Zauber-Azubi in den heiligen Hallen der Hogwarts-Schule für Hexerei und Zauberei wieder. Ihr steuert Harry Potter von einer Lehrveranstaltung zur nächsten und lasst euch magische Sprüche beibringen. Hierbei macht der Lehrer Zauberstabbewegungen vor, die ihr in *Senso*-Manier nachmachen dürft. Abwechselnd damit geht es in den Feldeinsatz. Mal müssen in einem Hinterzimmer Sterne gesucht werden, dann geht es in den Garten, um ein bestimmtes Hexenkraut einzusammeln. Feindlich gesinnte Kreaturen, wie die leicht angriffslustigen Gnome, vertreibt ihr durch den zuletzt gelernten Zauberspruch. Daneben geben sich viele Rätsel die Ehre. Seid ihr in magischer Mission unterwegs, müsst ihr, um ans Ziel zu kommen, Schalter betätigen, Hindernisse aus dem Weg rollen oder Regale untersuchen. Hierbei kommen teilweise auch net-

BESUCH IN HAGRIDS HAUS Hagrids kleine Wohnung auf dem Schulgelände macht einen gemütlichen Eindruck.

GNOM AUF WACHE Ein purzeliger Gnom bewacht eine von Berti Botts Bohnen in jeder Geschmacksrichtung.



DUNGEON Auch in den Kellergewölben wimmelt es von Gnomen, die ihr mit Zaubersprüchen ausschalten müsst.

te Utensilien zutage. So tauchen beispielsweise auch Berti Botts Bohnen in jeder Geschmacksrichtung auf und können Harrys Lebensenergie wieder auffüllen. Wie Potter-Profis jedoch wissen, gibt es die guten Teile in wirklich jeder Geschmacksrichtung. Nicht ganz so leckere Naschereien (zum Beispiel mit Kartoffel- oder Spülsteingeschmack) bewirken lediglich, dass Harry das Gesicht verzieht.

GERÜCHTEKÜCHE Man erzählt sich ja viel Wahres über Snape, aber ob das hier stimmt?

GRAUE EMINENZ Professor Snape macht kein Hehl daraus, dass er Harry nicht leiden kann.

Geschichtenerzähler

Zwischen den Actioneinlagen könnt ihr durch einige Bereiche Hogwarts' spazieren und mit bekannten Leuten sprechen. So ziemlich alle Personen des Buches und des Filmes machen dabei ihre Aufwartung und bringen die Handlung voran. Wichtige Ereignisse werden in Form von Standbildern als Zwischensequenz gezeigt. Und so wechseln sich kleine Minispiele, Gesprächsrunden und Action-Levels miteinander ab, bis die eigentlich schon bekannte Film-Handlung durch ist. Die Gespräche sind übrigens alle sehr nahe an der deutschen Buch-Version übersetzt. Uns steht also kein Albtraumszenario im Stile von „Hartmuth Töpfer und der Zauberer's Stein" ins Haus und Hermine heißt auch hier Hermine. Technisch ist *Harry Potter und der Stein der Weisen* sehr durchschnittlich geraten. Nur ab und zu kann man ein wenig Sprachausgabe lauschen, während die Grafik und die Musik keinen Muggel hinter dem Sofa hervorlocken können. Dasselbe gilt leider auch für die Spielbarkeit. So hat unser Held zwar jede Menge Leben, die er auf seinem Abenteuer einsetzen kann, doch Rücksetzpunkte sucht man vergebens. Steht man kurz vor Schluss eines Action-Abschnittes und fällt dann versehentlich in einen Abgrund, ist die Frustration enorm, wenn man den gesamten Level inklusive aller Rätsel und Feinde wiederholen darf. So wirkt die GBA-Version doch reichlich unausgegoren, was angesichts des sehr hohen Preises umso ärgerlicher ist.

Jean-Reiner Jung

VERZWEIFELTE SUCHAKTION Vielleicht findet Harry in diesem Bücherregal ein wichtiges Zauberutensil.

BEWERTUNG

Titel:..Harry Potter u. d. Stein d. Weisen
Genre:.....Action-Adventure
Spieler:.....1
1-Modul-Mehrspielermodus:.....Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:..Nein
Speichern:.....Batterie
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Umfang:..Schulgelände von Hogwarts
Hersteller: .....Electronic Arts
Sprache:.....Deutsch
Termin:.....Erhältlich
Preis:.....DM 119,95/ca. € 60,-
Internet: .....www.electronicarts.de

Grafik: 69%
Sound: 72%
Dauerspaß: 60%

Gesamtwertung: **63%**

Beurteilung: Leider durchgefallen! Statt etwas Zauberhaftes um Harry Potter zu entwickeln, haben die Entwickler alte Hüte zusammengetragen.

MEINE MEINUNG!

Ich gebe es offen zu: Die Bücher habe ich sehr gerne gelesen und besonders Band 3 und 4 sehr genossen. Entsprechend hoch waren auch meine Erwartungen an ein Harry-Potter-Videospiel. Was man uns hier allerdings als Spielprinzip vorsetzt, erinnert mich an die alten Action-Adventures auf dem C64. Hier ein bisschen rumrennen, dort ein wenig zaubern und ja die Story nicht vergessen. Jemand sollte Electronic Arts die Klamottenkiste klauen, ansonsten stehen uns noch weitere aufgewärmte Lizenztitel in Preisregionen für besser Verdienende bevor. Eingefleischte Potter-Fans, die das Spiel im Sonderangebot entdecken, sollten sich dennoch einen Kauf überlegen. *Jean*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

JACKIE CHAN ADVENTURES

Wer schon immer mal in die Haut von Jackie Chan schlüpfen wollte, liegt bei diesem Spiel goldrichtig!

RIESE Die Rotmähne ist Jackie nicht so wohlgesinnt.

In *Jackie Chan Adventures* dürft ihr in bester *Final Fight*-Manier gegen böse Buben kämpfen. Ihr spaziert durch zehn unterschiedliche Levels und verkloppt ganz nebenbei eine Menge zwielichtiger Gestalten. Jackie kann dabei auf ein ansehnliches Schlagrepertoire zurückgreifen, das sich im Laufe des Spiels sogar vergrößern lässt. Da der Titel auf der gleichnamigen Cartoonserie basiert, dürft ihr keine brutale Knochenbrecher-Action erwarten, weswegen das Game auch für eine jüngere Zielgruppe geeignet ist. Besonders lobenswert sind die schönen Hintergründe sowie die gut animierten Kämpfer-Sprites.

Ahmet Iscitürk

BEWERTUNG

Titel: .....Jackie Chan Adventures
Genre: .....Action
Spieler: 1
1-Modul-Mehrspielermodus: .....Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus: ..Nein
Speichern: .....Batterie
Schwierigkeitsgrad: .....Mittel
Umfang: .....10 Levels
Hersteller: .....Activision
Sprache: .....Deutsch
Termin: .....Anfang Dezember
Preis: .....DM 99,95/ca. € 50,-
Internet: .....www.activision.de

Grafik: 78%
Sound: 70%
Dauerspaß: 76%

Gesamtwertung: 76%

MECH PLATOON

Nicht nur Echtzeit-Strategen dürften mit dem RTS-Knüller Mech Platoon ihre helle Freude haben!

HÄUSLE-BAUER So ein Fundament muss gut plaziert werden.

RTS (Real Time Strategy) ist in! Ihr müsst Basen errichten, Rohstoffe abbauen, Waffen und Roboter herstellen, während eure Gegner ebenfalls nicht untätig sind. Auch wenn jede Map recht groß ist, kommt es früher oder später zu Zusammenstößen mit gegnerischen Einheiten. Zerstörte Robos lassen sich übrigens ausschlachten, wodurch dem Spieler die eine oder andere Spezial-Waffe in die Hände fällt. Per Linkkabel lässt sich das Ganze übrigens hervorragend mit menschlichen Mitspielern genießen. Spielerisch ist *Mech Platoon* ein echtes Kleinod – Grafik und Sound sind gut, aber nicht weltbewegend.

Ahmet Iscitürk

BEWERTUNG

Titel: .....Mech Platoon
Genre: .....Strategie
Spieler: 1-4
1-Modul-Mehrspielermodus: .....Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus: .....Ja
Speichern: .....Batterie
Schwierigkeitsgrad: .....Mittel
Umfang: .....5 Planeten
Hersteller: .....Kemco
Sprache: .....Deutsch
Termin: .....Erhältlich
Preis: .....Ca. DM 100,-/ca. € 50,-
Internet: ...www.kemco-games.com

Grafik: 78%
Sound: 75%
Dauerspaß: 87%

Gesamtwertung: 85%

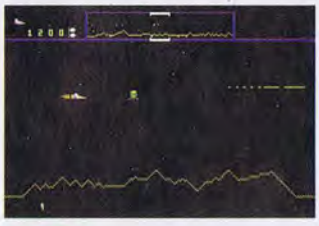
MIDWAY'S GREATEST ARCADE HITS

Ein Hauch Nostalgie für den Game Boy Advance gefällig? Konamis Oldie-Collection macht es möglich!

ROBOTRON Sehr hektisch und unheimlich motivierend.

Auf dieser Compilation befinden sich vier berühmte Klassiker, welche vor allem den Älteren unter euch bekannt sein dürften. *Robotron*, *Joust*, *Sinistar* und *Defender* wurden originalgetreu auf den GBA übertragen und machen auch heute noch tierischen Spaß. Allerdings merkt man jedem der Titel sein Alter gnadenlos an. Dies bedeutet, dass Grafik und Sound niemanden mehr vom Hocker reißen können und das Gameplay ebenfalls eher einfach gestrickt ist. Echte Oldie-Fans dürfte dies jedoch kaum stören, denn in diesem Fall macht gerade dies das Flair des Ganzen aus.

Ahmet Iscitürk



BEWERTUNG

Titel: .Midway's Greatest Arcade Hits
Genre: .....Compilation
Spieler: 1
1-Modul-Mehrspielermodus: .....Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus: ..Nein
Speichern: .....Entfällt
Schwierigkeitsgrad: .....Mittel
Umfang: .....Vier Games
Hersteller: .....Konami
Sprache: .....Englisch
Termin: .....Erhältlich
Preis: .....Ca. DM 100,-/ca. € 50,-
Internet: ..www.konami-europe.com

Grafik: 59%
Sound: 55%
Dauerspaß: 74%

Gesamtwertung: 73%

RAMPAGE PUZZLE ATTACK

Mit Rampage Puzzle Attack erscheint nun ein weiterer gelungener Puzzle-Spaß für die Hosentasche.

RESCUE-MODE Hier müsst ihr euren Monsterkumpel befreien.

Rampage Puzzle Attack ist ein überaus motivierender Puzzle-Titel, der vor allem durch das einfache Spielprinzip begeistert. Wie üblich, müsst ihr verschiedenfarbige Klötzchen mit ihren Pendants verbinden, damit diese abgebaut werden. Durch Clear-, Puzzle-, Rescue- oder Marathon-Modi bietet sich massig Abwechslung und wer einen Kumpel zur Hand hat, wird sich über die spaßigen Twoplayer-Battles freuen. Die Optik ist puzzletypisch schlicht gehalten, wobei die Animationen der Monster äußerst spaßig sind und euch immer wieder ein Schmunzeln entlocken.

Ahmet Iscitürk

BEWERTUNG

Titel: .....Rampage Puzzle Attack
Genre: .....Geschicklichkeit
Spieler: 1-2
1-Modul-Mehrspielermodus: .....Ja
Multi-Modul-Mehrspielermodus: .....Ja
Speichern: .....Passwort
Schwierigkeitsgrad: .....Mittel
Umfang: .....140+ Levels
Hersteller: .....Konami
Sprache: .....Englisch
Termin: .....Erhältlich
Preis: .....Ca. DM 100,-/ca. € 50,-
Internet: ..www.konami-europe.com

Grafik: 70%
Sound: 73%
Dauerspaß: 81%

Gesamtwertung: 79%

DOOM (GBA-VERSION)

N-ZONE HIT!

Auf dem Mars ist die Hölle los! Gefräßige Mutanten lauern an jeder Ecke und warten nur auf euch.

REINER SELBSTMORD Mit dem Schlagring gegen Dämonen.

Jetzt ist auch auf dem Game Boy Advance endlich Ego-Shooter-Zeit. Aus der Ich-Perspektive schleicht ihr euch durch die verworrenen Gänge einer Forschungsstation auf dem Mars, wo versehentlich ein Tor zur Hölle geöffnet wurde. Jetzt wuseln Unmassen von Mutanten und ekligen Kreaturen umher, die von einem Helden erledigt werden müssen. Ihr übernehmt diese Rolle und schleicht euch als Ein-Mann-Armee durch die einzelnen Sektionen. Acht unterschiedliche Waffen und verwinkelte Levels machen das Spiel zu einem echten Hit für reife Kämpfer.

Jean-Reiner Jung

BEWERTUNG

Titel:.....Doom (GBA-Version)
Genre:.....Ego-Shooter
Spieler:.....1-4
1-Modul-Mehrspielermodus:.....Ja
Multi-Modul-Mehrspielermodus:.....Ja
Speichern:.....Batterie
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Umfang:.....35 Levels
Hersteller:.....Activision
Sprache:.....Englisch
Termin:.....Erhältlich
Preis:.....DM 109,-/ca. € 55,-
Internet:.....www.activision.de

Grafik: 82%
Sound: 83%
Dauerspaß: 88%

Gesamtwertung: **86%**

FROGGER'S ADVENTURES: TEMPLE OF THE FROG

Manchmal kommen sie wieder! Springlebendiger als je zuvor meldet sich der grüne Held Frogger zurück.

GEGENVERKEHR Hier ist schnelles Hüpfen angesagt.

Videospiel-Veteranen wie ich schwelgen beim Titel *Frogger* in freudigen Erinnerungen. Jetzt ist der fidele Frosch wieder da und hat diesmal eine größere Aufgabe zu bewältigen, als nur die Straße zu überqueren. Er muss nämlich in den Tempel der Frösche vordringen, um einen Bösewicht zu erledigen. Dabei kann er stets nur von Feld zu Feld hüpfen, muss Feinden ausweichen und logische Rätsel lösen. Die knallbunte Grafik und eine geniale Überarbeitung des Spielprinzips machen das Spiel nicht nur für Oldie-Fans interessant.

Jean-Reiner Jung

BEWERTUNG

Titel:.....Frogger's Adventures
Genre:.....Geschicklichkeit
Spieler:.....1
1-Modul-Mehrspielermodus:.....Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:..Nein
Speichern:.....Batterie
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Umfang:.....10 Levels
Hersteller:.....Konami
Sprache:.....Deutsch
Termin:.....Erhältlich
Preis:.....DM 109,95/ca. € 55,-
Internet:.....www.konami.com

Grafik: 83%
Sound: 79%
Dauerspaß: 83%

Gesamtwertung: **82%**

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

Tony Hawk's zweirädriger Ableger versucht aus dem Schatten seines großen Vorbildes zu fahren.

ÜBERFLIEGER Mit Übung gelingen euch tolle Stunts.

Mat Hoffman und seine Freunde von der BMX-Biker-Bande machen sich jetzt über den Game Boy Advance her. Acht Fahrradfahrer stehen euch zur Verfügung, um in sechs Arealen ihre Tricks vorzuführen. Anders als beim ähnlich gestalteten *Tony Hawk 2* seht ihr das Bildschirmgeschehen von der Seite, wodurch das Spielgefühl gänzlich unterschiedlich ist. Die Steuerung geht jedoch flott von der Hand und die weitläufigen Gebiete geben dem erkundungsfreudigen Radler viele Möglichkeiten, sein Trick-Repertoire abzufeiern. Langfristige Motivation ist durch den bekannten Karriere-Modus gesichert.

Jean-Reiner Jung

BEWERTUNG

Titel:.....Mat Hoffman's Pro BMX
Genre:.....Sportspiel
Spieler:.....1-2
1-Modul-Mehrspielermodus:.....Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:.....Ja
Speichern:.....Batterie
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Umfang:.....6 Umgebungen
Hersteller:.....Activision
Sprache:.....Deutsch
Termin:.....Erhältlich
Preis:.....DM 109,95/ca. € 55,-
Internet:.....www.activision.de

Grafik: 77%
Sound: 81%
Dauerspaß: 82%

Gesamtwertung: **80%**

NO RULEZ: GET PHAT

Die außerirdischen Invasoren sind gelandet! Nur ein Teenager mit Skateboard kann sie aufhalten.

ALIENWELT One Eyed Jack dringt ins Raumschiff vor.

Der Teenie One Eyed Jack sitzt gemütlich zu Hause und schwänzt die Schule, als plötzlich eine außerirdische Armada landet und ihn zum Kampf um die Erde herausfordert. Schnell krallt er sich sein Skateboard und eine gefundene Laserpistole und macht sich auf, die Ehre der Menschheit zu verteidigen. In diesem Jump & Run skatet ihr nun durch riesige Levels und ballert nebenbei auf die schleimigen Außerirdischen. Leider ist die Steuerung sehr unbarmherzig und das Spiel bestraft selbst kleinste Fehler sofort mit dem Bildschirmtod.

Jean-Reiner Jung

BEWERTUNG

Titel:.....No Rulez: Get Phat
Genre:.....Action
Spieler:.....1
1-Modul-Mehrspielermodus:.....Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:..Nein
Speichern:.....Passwort
Schwierigkeitsgrad:.....Schwer
Umfang:.....10 Levels
Hersteller:.....TDK
Sprache:.....Deutsch
Termin:.....Erhältlich
Preis:.....DM 109,95/ca. € 55,-
Internet:...www.tdk-mediaactive.de

Grafik: 72%
Sound: 78%
Dauerspaß: 74%

Gesamtwertung: **74%**

HARRY POTTER
UND DER STEIN DER WEISEN

Ausnahmsweise mal kein Action-Adventure: Harry Potter und der Stein der Weisen kommt auf dem GBC als Rollenspiel daher.

Jeder Konsole ihr eigenes Harry-Potter-Spiel. Während sich GBA-Besitzer durch ein Action-Adventure rätseln, bekommen GBC-Anhänger ein waschechtes Rollenspiel geliefert. Die Story muss eigentlich nicht mehr vorgestellt werden, denn auch hier spielt ihr im Großen und Ganzen die Handlung des ersten Romans beziehungsweise des angelaufenen Filmes nach. Dies funktioniert auch recht gut. Im Gegensatz zur GBA-Version startet ihr euer Abenteuer in der berühmten Winkelgasse und besorgt euch wichtige Ausrüstungsgegenstände, um erst ein wenig später in Hogwarts zu landen. In klassischer RPG-Manier wuseln an jeder Ecke Feinde herum. Diese laufen aber sichtbar umher und können mit Geschick umgangen werden. Kommt es zu einer Feindberührung, wird der Zauberstab gezückt und Harry darf zeigen, was er draufhat. Nach dem Kampf werdet ihr mit Erfahrungspunkten belohnt, die Harrys Talente steigern. Eine weitere Möglichkeit, besser zu werden, ist das Sammeln von Zaubererkarten, mit denen ihr neue Sprüche erstellen könnt. Obwohl das Spiel technisch nicht herausragend ist, kann es dennoch den Titel für sich beanspruchen, das teuerste deutsche GBC-Modul aller Zeiten zu sein.

Jean-Reiner Jung

SCHNÜFFLER Harry durchstöbert das Schulgelände.

OH SCHRECK Zwei widerwärtige Ratten bedrohen Harry Potter.

MEINE MEINUNG!

Ich habe schon schlechtere Rollenspiele auf dem Game Boy Color gespielt, aber auch sehr viel bessere. Das Kampfsystem wirkt extrem dahingeschludert und macht den Eindruck, als habe man 15 Jahre alte Titel zum Vorbild genommen. Einen Abdrifter in die Peinlichkeit vollführt an mehreren Stellen die deutsche Übersetzung. Solche Formulierungen habe ich seit meinem letzten Besuch auf dem Finanzamt nicht mehr erlebt. Jetzt aber erst mal genug gemeckert: Da es sowieso nicht allzu viele Rollenspiele auf dem GBC gibt und das Kartensystem eine echte Innovation darstellt, dürften Rollenspiel- und Harry-Potter-Fans dennoch ihren Spaß haben. Jean

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel: Harry Potter u. d. Stein d. Weisen
Genre: ..... Rollenspiel
Spieler: 1
Speichern ..... Batterie
Schwierigkeitsgrad: ..... Mittel
Umfang: ..... Mittel
Hersteller: ..... Electronic Arts
Sprache: ..... Deutsch
Termin: ..... Erhältlich
Preis: ..... DM 89,95/ca. € 45,-
Internet: ..... www.electronicarts.de

Grafik: 72%
Sound: 69%
Dauerspaß: 79%

Gesamtwertung: **78%**

Beurteilung: Na, das hat wenigstens geklappt. Harry stolpert durch ein nettes, aber nicht Aufsehen erregendes Rollenspiel.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Tony Hawk geht in die dritte Runde. Da darf auch eine handliche Version nicht fehlen.

So mancher, der damals von der Ankündigung eines Skateboardspiels für alle gängigen Konsolen hörte, hat nur mit dem Kopf geschüttelt und es unter „ferner liefen" abgetan. Doch die Serie um *Tony Hawk's Pro Skater* entwickelte sich zu einem der erfolgreichsten Titel aller Zeiten und geht auch diesmal auf allen erfolgreichen Konsolen in die dritte Runde. Bei der GBC-Version muss man im Vergleich mit der auch in dieser Ausgabe getesteten GCN-Fassung sehr große Einschränkungen in Kauf nehmen. Doch trotz der spartanischen Grafik und der piepsigen Musik hat auch der „kleine" Tony seine Reize. So sind die zweidimensionalen Interpretationen der Skaterstrecken sehr einfallsreich ausgefallen und die Eingabe der Tricks und Special Moves ist so weit angepasst, dass sie immer noch locker von der Hand gehen. 14 Skater mit unterschiedlichen Fähigkeiten stehen euch zur Verfügung und warten darauf, im Karriere-Modus ordentlich gepusht zu werden. Tony-Fans und Outdoor-Skater ohne Board können mit diesem Modul eigentlich nichts verkehrt machen.

Jean-Reiner Jung

BALANCE Beim Grinden müsst ihr auf Gleichgewicht achten.

EISZEIT Man kann also auch im Winter skateboarden.

STUNT Je besser der Trick ist, desto mehr Punkte verdient ihr.

MEINE MEINUNG!

Wer sich Tony Hawk's Pro Skater 3 für den Game Boy Color kauft, darf natürlich kein Effekt-Feuerwerk wie auf dem GameCube erwarten, denn hierfür ist die Hardware einfach nicht geschaffen. Hier steht das Ausführen von Tricks und Special Moves im Vordergrund, was aber auch genügend Spaß macht, um langfristig zu motivieren. Ich warte aber lieber auf die Game-Boy-Advance-Version und lasse mich überraschen, ob es gelingt, den Vorgänger zu toppen. Jean

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel: ..... Tony Hawk's Pro Skater 3
Genre: ..... Sportspiel
Spieler: 1
Speichern ..... Batterie
Schwierigkeitsgrad: ..... Mittel
Umfang: ..... 9 Umgebungen
Hersteller: ..... Activision
Sprache: ..... Englisch
Termin: ..... Erhältlich
Preis: ..... DM 69,95/ca. € 35,-
Internet: ..... www.activision.de

Grafik: 79%
Sound: 83%
Dauerspaß: 82%

Gesamtwertung: **80%**

Beurteilung: Auch der kleine Bruder der GameCube-Version macht jede Menge Laune.

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE • Kennwort: Leserbriefe •
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth E-MAIL: nzone@computec.de

*Wie immer könnt ihr euch auch unter der Internetadresse **www.n-zone.de** im Chat oder in einem der Foren mit anderen Nintendo-Fans und der N-Zone-Crew austauschen.*

Fette Nintendo-Fans

Hey ihr, was geht bei euch? Ich lese euer Magazin schon seit 3 Jahren (Abo) und bin ein fetter Nintendo-Fan! Euer Heft ist super, macht weiter so und ...(blablabla)! Ich hab einige Fragen an euch zum Thema GameCube! 1. Welche Farben kommen in Deutschland raus? 2. Wann genau kommt der GameCube? 3. Welche Launch-Titel wird es hier geben? 4. Was wird der GameCube kosten? 5. Kommt *Tony Hawk* zum Deutschland-Start? 6. Wird es Demos (bei euch in der Zeitschrift) geben?

N-ZONE Schön, dass wir nicht die einzigen fetten Nintendo-Fans sind. Poké-Meister Ahmet versucht aber gerade abzunehmen! Zu deinen Fragen gibt es leider noch immer nur sehr wenige Facts. Es ist auf jeden Fall sicher, dass der GameCube im Frühjahr kommt – wir tippen auf einen Februar/März-Release. Ein Preis um die 250€ gilt ebenfalls fast als sicher. Bis dato gibt es aber keine weiteren offiziell bestätigten Fakten. Eine Demo-Disc im Heftumfang wäre schon eine feine Sache. Allerdings ist so etwas momentan nicht in Planung, aber wie heißt es doch so schön? Sag niemals nie!

BIG-N Fan David

Was ist ein 64DD?

Eine Frage, die mir schon seit längerem auf den Nägeln brennt: Ich habe keine Ahnung, was ein 64DD ist! Ich kann mir gut vorstellen, dass ihr schon mal in einer Ausgabe erklärt habt, was das sein soll (die Ausgabe habe ich dann wohl verpasst). Und ich habe gehört, dass auf dem GCN eine Alternative zu Pokémon rauskommen soll. Stimmt das? Und wenn ja, könnt ihr mir sagen, wie dieses Spiel heißt?

N-ZONE 64DD steht für „64 MB Dynamic Drive". Das Gerät lässt sich am ehesten als aufgemotztes Zip-Laufwerk für das N64 beschreiben, das zudem onlinefähig ist. Die Discs, mit denen man das 64DD füttert, fassen satte 64 MB und sind sogar wiederbeschreibbar. So hatte man etwa mit dem *F-Zero X*-Expansion-Kit die Möglichkeit, selbst erstellte Rennkurse direkt auf Disc abzuspeichern. Ein weiteres tolles Feature war die Möglichkeit, Spiele-Updates aus dem Internet zu saugen. Dummerweise ist das geniale Teil gnadenlos gefloppt und außerhalb Japans auch nie erschienen. Zur Pokémon-Alternative: Leider haben wir keine Ahnung, welches Spiel das sein soll. Wir halten aber die Ohren offen!

Alex Riehr

Schickt eure Briefe an:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion N-ZONE
Kennwort: Leserbriefe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 FÜRTH
E-MAIL: nzone@computec.de

Umbau möglich?

In eurer vorletzten Ausgabe habt ihr die Akte GameCube beigelegt, was ich wirklich toll finde. Trotzdem hab ich noch eine Frage: Wenn ich mir einen GameCube aus Japan oder den USA hole, kann ich dann später auch deutsche Software darauf spielen? Diese Frage wurmt mich schon mehrere Monate und ich hoffe, ihr könnt sie mir beantworten!

N-ZONE Dass die Akte GameCube so eine positive Resonanz hervorgerufen hat, freut uns natürlich sehr. Leider war es damals noch nicht möglich, irgendwelche Informationen bezüglich einer Multinorm-Modifikation zu nennen. Nachdem der Cube in den USA erschien, ließen sich die Tüftler nicht lange bitten. So lassen sich auf der japanischen Konsole nun mit wenig Aufwand auch US-Games zocken. Zu einem Umbau des PAL-Gerätes kann man aber erst etwas sagen, wenn Nintendos schmucker Würfel auch in Europa erhältlich ist.

Dani

Progressive-Scan-Pflicht?

Ist der GameCube nur richtig toll, wenn man Progressive Scan hat? Könnt ihr irgendwann mal ein Bild in der N-Zone machen, dass den Unterschied zwischen 30 fps und 60 fps zeigt? Ist eigentlich schon ein *Zelda*-Spiel für den GBA in Planung?

N-ZONE Der Progressive-Scan-Mode liefert ein brillanteres und schärferes Bild. Doch auch wenn man den Cube mit dem schon vom N64 bekannten Videokabel an das Fernsehgerät anschließt, erhält man eine sehr gute Qualität. Den Unterschied zwischen 30 fps und 60 fps kann man auf einem Foto leider schlecht zeigen. Frames per second (fps) bedeutet, wie viele Bilder in der Sekunde dargestellt werden. Wenn ein Spiel mit 60 Frames läuft, wirkt die Optik angenehm flüssig. Je niedriger die Framerate, desto stärker ist das berüchtigte „Ruckeln". Zu *Zel-*

da für den GBA gibt es leider immer noch nichts Neues zu vermelden. Dass es kommt, ist sicher, aber wann Links nächstes Handheld-Abenteuer erscheint, steht noch in den Sternen.

P. Kaempfer

C-Stick-Probleme

Ich habe mehrere Berichte zu *Luigi's Mansion* gelesen und erfahren, dass man es mit dem C-Stick steuert. Jetzt frage ich mich, kommt man dann überhaupt noch an die übrigen Tasten ran? Außerdem interessiert mich noch, ob bei *Pokemon Stadium 2* ein Transfer Pak dabei sein wird. Ich würde mich freuen, wenn ihr mir antworten würdet.

N-ZONE Luigi wird unter anderem mit dem C-Stick gesteuert. Mit dem Analog-Stick bestimmt ihr Luigis Marschrichtung und mit dem C-Stick könnt ihr unabhängig Taschenlampe und Staubsauger kontrollieren. Nach einer gewissen Eingewöhnungsphase klappt das Ganze wirklich hervorragend! *Pokémon Stadium 2* wird übrigens nicht mit dem Transfer Pak ausgeliefert. Da man dieses Zubehör aber separat erwerben kann, ist das auch nicht weiter schlimm.

Martin Opitsch

Anschluss-Nöte

Ich habe da eine Frage an euch und hoffentlich könnt ihr mir weiterhelfen. Ihr habt in einem GameCube-Artikel geschrieben, dass in der Verpackung nur das Netzteil dabei ist und man das alte AV-Kabel vom N64 benutzen kann. So weit, so gut. Dann habt ihr noch erwähnt, dass man einen Fernseher braucht, der einen D-Terminal-Eingang besitzt. Diesen aber bieten meist nur japanische Geräte. Heißt das, man muss extra einen Fernseher kaufen, der so einen Eingang hat, oder kann man auch ohne dieses Kabel mit der Konsole spielen. Ich glaube, mein Fernseher hat keinen solchen Eingang. Es wäre wirklich schade, denn ich würde mir den GameCube gerne kaufen.

N-ZONE Da hast du anscheinend etwas falsch verstanden. Das D-Terminal-Kabel ist nicht zwingend notwendig. Man kann den GameCube auch ganz einfach mit dem üblichen AV-Kabel an jeden normalen Fernseher stöpseln und losdaddeln. Im Gegensatz zur Japan-Konsole wird der PAL-Cube übrigens ein AV-Kabel im Lieferumfang haben.

Ch. Ruehle

Banjo, Würfel und GBA

Wird es eigentlich eine Fortsetzung von *Banjo-Tooie* auf dem GameCube geben? Wenn ja, wird sie mit einer GBA-Version kompatibel sein? Ihr macht eine tolle Zeitschrift!

N-ZONE Tja, das kann man leider nicht so einfach beantworten. Banjo und Kazooie sind ein äußerst erfolgreiches Duo, deshalb würde es uns schon sehr wundern, wenn es keine Fortsetzung für den GameCube geben würde. Sollte die GameCube-Fassung auch wieder von Rare entwickelt werden, dann dürfte es aber noch ein ganzes Weilchen dauern. Zuerst kommen ja auf jeden Fall noch *Starfox Adventures: Dinosaur Planet* und *Donkey Kong Racing*. Des Weiteren ist von Rare noch *Perfect Dark Zero* angekündigt, mit dem man sich die Wartezeit auf eine Fortsetzung von *Banjo-Tooie* ebenfalls toll versüßen kann. Deshalb wäre es auch müßig, schon jetzt über einen GBA-Linkmodus zu sprechen.

Tobias

Leserbrief-Flut

Ich habe bisher für JEDES Heft einen Leserbrief geschrieben, aber niemals ist einer davon abgedruckt worden! Noch eine Frage: Wann erscheinen *Golden Sun* und *Advance Wars*? Ich hof-

N-ZONE ZEUGNIS

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht:
Nintendo 64	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑
Game Boy Advance	❑	❑	❑
GameCube	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Dreamcast	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?

Text: Schulnote:____
Layout: Schulnote:____
Titelseite: Schulnote:____
Gesamtnote: Schulnote:____

4. Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang?
❑ Ja ❑ Nein

5. Folgende Rubriken interessieren mich:
❑ News ❑ Reportagen
❑ Angespielt ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Zubehör

6. Hast du schon die Internetseite der N-Zone (www.n-zone.de) besucht?
❑ Ja ❑ Nein

7. Besitzt du einen DVD-Player?
❑ Ja ❑ Nein

8. Wirst du dir den GameCube zum Deutschlandstart kaufen?
❑ Ja!
❑ Ja, aber später
❑ Nein

9. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Pokémon-Aufkleber	___	❑	❑	❑
Reportage: Pokémon mini	___	❑	❑	❑
Angespielt: PSO	___	❑	❑	❑
Angespielt: Virtua Striker 3	___	❑	❑	❑
Angespielt: Jedi Power Battles	___	❑	❑	❑
Test: Super Smash Bros. DX	___	❑	❑	❑
Test: Star Wars RS II: Rogue Leader	___	❑	❑	❑
Test: Tony Hawk's Pro Skater 3	___	❑	❑	❑
Test: SSX Tricky	___	❑	❑	❑
Test: FIFA 2002	___	❑	❑	❑
Test: Crazy Taxi	___	❑	❑	❑
Test: Extreme-G 3	___	❑	❑	❑
Poster: GameCube	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes	___	❑	❑	❑
Pokémon Logbuch G/S	___	❑	❑	❑

10. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

11. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 01/2002)
Ausgabe: _____/_____

12. Ich kaufe die N-Zone ca. _____ Mal pro Jahr.

13. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:
_____

14. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?
_____

15. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?
_____

16. Lesercharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

16. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße _____ Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 01 • Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

fe, ihr antwortet endlich einmal!

N-ZONE Hiermit folgen wir deinem Wunsch und drucken diesen Brief ab! Aber mal im Ernst: Bei der Fülle an täglichen Zuschriften ist es einfach nicht möglich, jeden Beitrag abzudrucken oder zu beantworten. Alleine mit den Zuschriften eines einzigen Tages könnten wir locker ein ganzes Heft füllen! Wer weiß, vielleicht gibt es ja mal eine Sonderbeilage mit dem Namen „Akte Leserbrief"! *Golden Sun* wird voraussichtlich im Februar erscheinen und der Strategie-Kracher *Advance Wars* kommt im Januar in die Läden.

Matthias Schet

Nintendos Online-Pläne

Dass die Akte GameCube der Hammer war, brauche ich euch ja nicht extra zu sagen, oder? Vor allem den Bericht über die Hardware-Details fand ich sehr gut. Ihr habt unter anderem über die Möglichkeit geschrieben, den GameCube mit einem Modem zu verbinden. Wann kann man denn so ein Modem kaufen und welche Spiele unterstützen das Online-Feature?

N-ZONE Wie wir alle wissen, wirft man im Hause Nintendo nicht gerade mit Informationen um sich, wenn es um zukünftige Pläne geht. 2002 soll man mit dem GameCube online gehen können, aber Genaueres ließ sich nicht herauskitzeln. Abwarten und Tee trinken, lautet die Devise. Das erste offiziell angekündigte Online-Game ist *Phantasy Star Online* von Sega. Vor kurzem wurde auch bekannt gegeben, dass *Perfect Dark Zero* einen Internet-Multiplayer-Modus enthalten wird. Dies ist auch nicht verwunderlich, da Ego-Shooter auf PC das bevorzugte Genre für Online-Spiele sind.

Maik Doritha

Rubberguard gesucht

Sehr geehrte Damen und Herren, ich habe in Ihrer Ausgabe 54 von der Firma Thrustmaster einen Rubberguard für den GBA gesehen. Können Sie mir sagen, wo ich diesen kaufen kann?

N-ZONE Sehr geehrter Herr Nottebaum! Den Rubberguard von Thrustmaster müsste es mittlerweile eigentlich so ziemlich überall geben. Sicher kommt es vor, dass ein Produkt nicht immer und überall vorrätig ist, aber im Fachhandel müsste man in diesem Fall sehr schnell fündig werden.

Michael Nottebaum

Smash-Bros.-Irrtum?

Tach, N-Zone-Köpfe! Ich bin ein großer Fan von eurem Magazin! In der Ausgabe 10/2001 habe ich gelesen, dass ihr nicht wisst, wie viele Charaktere es bei dem Spiel *Super Smash Bros. Melee* gibt. Da ich oft im Internet bin, habe ich herausgefunden, dass es satte 25 Charaktere zu zocken gibt, unter anderem Ganon, Zelda, Conker, Luigi, Johanna, Horror Kid, Mewtwo, Banjo, Pit, grauer Fox und sogar Sonic. Damit ist uns eine bunte Mischung garantiert und ich hoffe, ihr freut euch genau so wie ich auf das Game.

N-ZONE Wir haben bisher zwar auch 25 Charaktere gezählt, aber unsere Liste weicht geringfügig von deinen Angaben ab: Mario, Pikachu, Bowser, Prinzessin Peach, Yoshi, Donkey Kong, Captain Falcon, Fox McCloud, Ness, Ice Climbers, Kirby, Samus Aran, Princess Zelda, Link, Dr. Mario, Luigi, Ganondorf, Falco Lombardi, Young Link, Pichu, Jigglypuff, Mewtwo, Mr. Game & Watch, Prince Marth und Roy. Wir hoffen, dass dir der Riesen-Test in dieser Ausgabe die Wartezeit ein bisschen versüßt!

Michael Schroth

Jean, der Überläufer

Das kann's doch nicht sein, oder? Das kann's doch echt nicht sein! Ich meine Jean-Reiners Auftritt bei *Game On! TV*! Ihr nennt euch „N-Zone", stimmt doch, oder? Warum spielt dann Jean Dreamcast? Warum nicht N64? Warum nicht GameCube? Schämt ihr euch für Nintendo? Haben die euch verboten, Nintendo zu spielen? Haben die euch dafür Geld gegeben, dass ihr Dreamcast spielt? Oder ist da etwa ein Verschwörung gegen Nintendo im Gange? Ich hoffe wirklich, ihr schreibt mir zurück, oder setzt diese E-Mail in die nächste N-Zone.

N-ZONE Jetzt geht uns endlich ein Licht auf! Daher kommt es, dass Jean plötzlich nur noch im Rolls-Royce zur Arbeit erscheint, dicke kubanische Zigarren raucht und mittags Austern schlürft. Die haben ihn dafür bezahlt! ;-) Aber mal im Ernst: Als echter Videospiel-Fan macht man keinen Unterschied, ob eine Konsole nun von Sega, von Sony oder von Nintendo ist. Es zählt lediglich die Qualität der Spiele und der Dreamcast hatte durchaus einige Perlen zu bieten – auch wenn die Konsole leider gnadenlos gefloppt ist. Da Jean privat auch gerne mal zum Dreamcast-Pad greift, war es naheliegend, dass er unseren Kollegen von *Game On! TV* etwas unter die Arme greift. Sein Herz schlägt aber nach wie vor für Nintendo!

Michael

WWW.N-ZONE.DE

FORUMS-GEFLÜSTER

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke, bietet euch auch das N-Zone-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse www.n-zone.de meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Der interessanteste Beitrag erscheint hier im monatlichen Forums-Geflüster.

Beitrag des Monats von Forums-User „Banjo 14":

„GameCube-Start in den Staaten!
Ich habe unter www.nintendo.com gelesen, dass der GameCube am Verkaufstag $ 98 Mil. (Spiele und Zubehör inklusive) eingespielt hat. Das fand ich sensationell. Er hat sogar Harry Potter verdrängt, der an einem Wochenende „nur" $ 93 Mil. eingespielt hat. Aber kann man ein Videospielsystem mit einem Film vergleichen? Zumal der GameCube um einiges teurer ist als ein Film!

N-ZONE Den Harry-Potter-Vergleich fandest nicht nur du eher unpassend. Eine Kinokarte kostet ca.10 DM, wogegen der GameCube inklusive Zubehör und Spielen mit mehreren Hundert Mark zu Buche schlägt. Eine echte Leistung wäre unserer Meinung nach, genau so viele GameCubes an den Mann zu bringen wie Harry-Potter-Kinokarten! ;-)

TOLLER BEITRAG In unserem Forum könnt ihr euch mit anderen N-Zone-Lesern und der Redaktion austauschen.

Ob ihr nun ein gebrauchtes Spiel verkaufen wollt oder auf der Suche nach einem bestimmten Produkt seid, mit einer privaten Kleinanzeige auf diesen Seiten erreicht ihr eure potenzielle Kundschaft. Nutzt dazu den auf Seite 73 abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon und legt 5,- DM in bar bei. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten werden.

Mit DM 5,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

Achtung! Aus Platzgründen konnten leider nicht alle Kleinanzeigen abgedruckt werden. Dies holen wir in der nächsten Ausgabe nach!

NINTENDO 64

N64-Spiel Banjo-Tooie und Game-Boy-Spiel: Pokémon Gold Edition gesucht, günstig anbieten. Tel.: 05253/3340, ab 18 Uhr

Verkaufe N64 für 110,- DM, St., Snap und für den GBC Pokémon Gelb englisch + deutsch und mehr – verkaufe auch GBC für 70,- DM, ruf an für Infos. Tel.: 0844/27771

N64 (ShadowMan) + 2 Pads + Super Smash Bros. + The New Tetris für 190,- DM, PSX RGB, viel Zubehör, 3 Spiele 290,- DM. Tel.: 06188/991514 Andreas

Verkaufe N64 + 2 Contr. + Lenkrad, Memory Card, 10 Spiele, z. B. Excitebike, James Bond, alles originalverpackt, VB 700,- DM. Tel.: 09673/378 Stefan

SUCHE NINTENDO 64

Suche Top-N64-Spiele, alle möglichen, schreibt an Elias von der Locht, Aidenbachstr. 161, 81479 München, PS: Schreibt bitte eine kurze Erklärung zu jedem Spiel.

Suche N64 mit 2 Controllern und Transfer Pak, wer kann mir weiterhelfen? Tel.: 0174/8428694, verkaufe auch Celebi und Mew für Gold/Silber

Suche Zelda-Spiel! Habe bereits: Ocarina of Time, A Link to the Past, The Adventure of Link, Mayoras Mask, Links Awakening. Tel.: 08072/2105

Rayman 2, suche den Spieleberater für dieses Spiel, schickt 'ne SMS an Tel.: 0171/8955952!

Suche für N64 Perfect Dark + Rainbow Six günstig, bitte melden bei Patrick! Tel.: 02737/1270

Suche Secret of Mana 1, wenn möglich mit Packung u. Berater, zahle bis 120,- DM, suche auch Secret of Evermore für SNES, zahle 60,- DM. Tel.: 0431/789151

Ich suche den Spieleberater von Banjo-Tooie, würde auch andere Berater dagegen tauschen. Tel.: 0241/1648661, Nähe Aachen wäre sehr gut.

Suche Star Wars Rogue Squadron für N64 in möglichst gutem Zustand, mit Anleitung, Preis nach Vereinbarung. Tel.: 06436/6152 fragt nach Manuel

Stop! Suche Super Mario 64 für Nintendo 64, wenn es geht, unter 30,- DM. Tel.: 0160/2291021

Suche: Mario Party I+II, zahle für beide Spiele 80,- DM, einzeln 30,- DM. Tel.: 06142/67984 oder 0178/6098832 fragt nach Michael

Jackie Chan's Stuntmaster, Jedi Power Battles, Power Rangers Lightspeed Rescue, Spiderman und Tomb Raider Die Chronik (dringendst). Handy: 0173/5946698

Suche N64, Game Boy, SNES m. Spielen sowie PlayStation 1+2, Dreamcast, Saturn, Mega Drive, auch Exoten + Importe, nur Originale. Tel.: 05651/331377 o. 05658/924973

Suche von Pokémon Snap, Stadium 2, Crystal, außerdem Zelda Oracle of Seasons oder Zelda Oracle of Ages, bin zu Verhandlungen bereit. Tel.: 0343/8552713

Suche für N64 Lego Racer oder Mario Tennis oder Mario Kart. Philipp Haderdauer, Tel.: 09225/962053

Videospiele & Spielkonsolen sowie Zubehör aller Nintendo-Systeme – PAL und NTSC, gerne auch ganze Sammlungen sucht 0170/5856780, M. Härle.

VERKAUFE NINTENDO 64

Verk. N64 + 3 Pads, Exp. P., MC, 2 RP + 12 Spiele (Zelda, Zelda MM, Pokémon S., Rogue S., Banjo-K., usw.) verk. auch einzeln, Preis nach Vereinb. Tel.: 06142/797721

Verk. 16 verschiedene Spiele, z. B. Pokémon St. + TP., Lylat Wars + RP, Mission Impossible, South Park usw. Handy: 0173/4827056 oder 0174/3770345

Verk. N64 mit Beetle A., Perfect D., 1080°, Mario K., ECW, NBA, Pokémon + Transfer, Ware R., Lenkr., Tremor P., 2 Contr., Exp. P., für 600,- DM. Tel.: 036948/21714

Verkaufe N64 mit 1 Controller, Speicherkarte, Donkey Kong für 150,- DM. Ab 15 Uhr erreichbar, fragt nach Sebastian, Tel.: 02738/2543

Verkaufe N64 mit Controller, 2 Memory Cards und einem Spiel und Rumble Pak für 200,- DM, verkaufe auch andere N64-Games und Pokémon Gelb und Blau für je 40,- DM, ruft an! Tel.: 02831/5417

N64-Konsole 100,- DM, Blaze X-Ploder 64 50,- DM, S. Mario 64 30,- DM, Turok 3 40,- DM, Zelda O. Time + Sp.-Ber. 60,- DM, portofrei! Tel.: 08821/57648, Chris

WWF Wrestlemania, WCW Revenge, ISS 64, Lylat Wars, XG 1 je 20,- bis 40,- DM, tausche auch 2:1 gegen z. B. South Park den Film. Tel.: 03641/332047, Handy: 0162/9120743 Benny

Verkaufe N64-Spiele Banjo-Tooie 100,- DM, Rakuga Kids 20,- DM, Bomberman 50,- DM, Pokémon Snap 50,- DM, Starshot 30,- DM, Pokémon Gelb 40,- DM, Rugrats 40,- DM. Tel.: 038353/50393

Verkaufe Mario 64 25,- DM, Zelda 2 50,- DM, Expansion Pak 30,- DM, Mario P. 2 50,- DM, Pokémon Snap 40,- DM, Komplettlös. zu Mario 64, Z 2, Stadium je 30,- DM. Malte Meisel, Santo-Tirso-Ring 14, 64823 Groß-Umstadt

N64 + Exp. Pak + 2 Pads + 2 Controller Pak + 8 Spiele wie Perfect Dark, 1080°, Turok 2, F1 2000 für 40,- DM. Tel.: 0170/2918196 Verh. mögl.

Verkaufe ca. 20 Nintendo-64-Spiele, nach Vereinbarung 50,- DM, bei Interesse SMS an 0173/6115955.

Zelda Majora's Mask + Sp.-Berater 70,- DM, Perfect Dark + Sp.-Berater 70,- DM, Turok 2 + Sp.-Berater 60,- DM, portofrei. Tel.: 08821/57648, Chris

Ich verkaufe verschiedene N64- und Super-Nintendo-Spiele, ruft einfach an unter der Nummer 0178/5968911.

Verkaufe Nintendo 64 mit Erweiterung, Speichermodul, Rumble Pak, 2 Controller, Hefte und 9 Spiele, FP 300,- DM. Michael Schuh, Tel.: 0160/5465043

Verk. N64 + 3 Contr., Lenkrad + Pedale, Expansion, 2 Contr., Transfer + Rumble Pak, 12 Spiele: Die Welt ist nicht genug, Banjo-Tooie. Tel.: 05691/50130

N64 + 3 Contr. + Mem. Card + Exp. P. + Rumble P. + 10 Spiele, z. B. M. Tennis, DK, Banjo-Tooie, FIFA 99, XG2, SW RS, Rayman 2 usw., für 650,- DM, VB, Tel.: 2736/2430 Tomas

Zubehör div. Spiele, Shooter, Sport, Action, Strategie, Jump & Run, Renn- u. Rollenspiele, Beat 'em Up, ab 14.30 Uhr. Tel.: 0179/5791489 Krs. Karlsruhe

Verkaufe Pokémon Snap für 70,- DM, Pilot Wings für 60,- DM, V-Rally für 50,- DM, Top Gear Rally für 50,- DM, Tel.: 02152/148653 ab 19 Uhr

N64 + Zelda 1 und 2, 2 Controller + Exp. Pak, Rumble Pak, Memory Card, Turok 1, Bomberman, 2 Spieleberater für Z., N64-Zeitungen, Preis 550,- DM. Tel.: 0162/6627856 (+ Verp.)

Verk. N64 + 2 Controller + Expansion Pak, Transfer Pak, Memory Card und 12 Spielen für nur 500,- DM, Spiele, z. B. Zelda 2, Banjo 2. Tel.: 09636/655

Verkaufe Mario 64 20,- DM, Banjo-Kazooie 30,- DM, Yoshi's Story 20,- DM, Rayman 2 70,- DM, Mischief Makers 35,- DM, ruft an unter 06182/1267, fragt nach Alex.

Fairplay Games – Computer- und Videospiele-Versand Tel.: 034204/37842, E-Mail: vertrieb@fairplaygames.de

ISS 64, MRC, Yoshi's St. für je 40,- DM, DDK, Bomberman, Southpark für je 55,- DM, Zelda MM + Spieleber. für 90,- DM, alle mit Verp. + Anleitung. Tel.: 02684/5775

Die Welt ist nicht genug, GASP, ISS 98, FIFA 98, gut gepflegt, für jedes Spiel 40,- DM, alles zusammen 185,- DM. Tel.: 02161/897155

Verkaufe Nintendo 64 mit 13 Spielen, 4 Controllern und Exp. Pak 650,- DM, verkaufe GBC mit Pokémon Rot und WWF Wrestlemania 160,- DM. Tel.: 0179/2835139

Verkaufe Nintendo-64-Spiele, Preis verhandelbar, Diddy Kong R., Snap, Banjo-K. Tel.: 04489/922043 ab 15 Uhr

N64 + 3 Contr. + Contr. Pak + 17 Spiele in 1a-Zustand mit Verpackung u. Anleitung Neuwertig ca. 3.000,- DM für 1.299,- DM. Tel.: 0201/308649 18-20 Uhr

Verk. Pokémon Stadium 2 95,- DM, Paper Mario 95,- DM, suche Twine u. Banjo-Tooie. Tel.: 0175/7603888 Ferhat

Verk. N64 + 1 Controller + Exp. Pak + Memory Card, Transf. Pak und 9 Spiele, Preis nach Vereinbarung. Tel.: 0351/8336969, fragt nach Markus, PS: Superbillig!

Ein N64, 2 Pads, EP, RP und 10 Spiele, z. B. Yoshi's Story, Mario 64, WCW/NWO, F-Zero X, meldet euch bitte unter 0721/862732, das alles kostet ca. 450,- DM.

Verk. Nintendo 64 mit 12 Spielen, 2 Controllern, 1 Controller Pak und Rumble Pak für 530,- DM VB. Tel.: 040/6025667

Pokémon St., Pokémon Snap und für den Game Boy Color: Pokémon Trading Card Game, Tel.: 07541/584192, erst ab 14 Uhr, tausche auch N64-Spiele.

Verkaufe N64 + Expansion P., Memory Pak, Rumble Pak + 2 Controller, 10 Spiele (Zelda 1+2, Mario P., Lylat Wars, Star Wars Racer) für 450,- DM. Tel.: 069/59794965 Ion

Verk. N64 mit 2 Controllern, Rumble Pak, Expansion Pak, Memory Card und 15 Spielen für 850,- DM, ruft mich an! Tel.: 07245/937641

C&C, Turok 2, Destruction Derby u. v. m., verkaufe sehr billig ab 30,- DM, habe auch Zubehör für N64 und Game Boy. Tel.: 033731/14057 o. 0179/6550974

Perfekt Dark, Ego-Shooter, Star Wars: Battle for Naboo, Zelda Majora's Mask zu je 50,- DM und F-Zero für GBA für 40,- DM. Tel.: 07066/8343

Verk. N64 + 4 Contr. + Exp. Pak, 2 Rumble Pak, Lenkr., Transf. P., 1 Memory Card, 16 Spiele für 950,- DM. Tel.: 034205/87084 ab 16 Uhr o. m.deckwer@web.de, Markus

Verk. ISS 98 und Mario Kart 64 für je 30,- DM, Turok Rage Wars für 40,- DM, GB-Spiele: Kirby 2, NBA 96 je 20,- DM. Pierre Müller, Bismarkstr. 6, 23879 Mölln

Verk. N64 mit 18 Spiele u. a. Zelda 1+2, Turok 2, Mario 64, Shadow Man, 3 Controller, 1 Memory Card, 1 Rumble Pak für VB 950,- DM. Tel.: 08538/911070

Nintendo-64-Spiele: Mario Kart, Zelda 1+2 + Spieleber., Donkey Kong, Bomberman, Pok. Stad. + Sp.-ber., Star Wars Racer, Mar. Party 2, Banjo-Kazooie. Tel.: 06233/64481

Verk. N64 + Contr. Pak + Rumb. Pak, Exp. Pak, 4 Controller, 16 Spiele (Perf. Dark, DK 64, Mario Kart, Tony Hawk, WWF No Mercy usw.) für 800,- DM. Tel.: 02862/1408 Martin

Nint. 64 + 2 Controller, 2 Transfer Paks, 2 Rumble P., 1 Exp. Pak + 10 Spiele: Mario Kart, Zelda 1+2 + Spieleberater, Donkey Kong. Tel.: 06233/64481

Verk. N64, 10 Games, 3 Controller, Antennenkabel, VB 430,- DM, habe auch viele GB-Games. Tel.: 09391/8812, rose11@web.de fragt nach Loraine

N64-Konsole, 3 Joypads, Expansions-, Rumble- und Controller-Pak, 5 Spiele, alles in Original-Verpackung zum Sammeln nur 190,- DM. Tel.: 0175/5679051

Verkaufe N64, 2 Contr., Contr. Pak, Exp. Pak, Verlängerungskabel, Pokém. Snap m. Heft, Mario Party, WCW/NWO WT., ISS 64, Zelda MM, Mario Kart (alles m. Anleitung u. Verpackung) nur 390 MD VB, verkaufe auch noch PC-Spiele (Sims, Pharao, Evil-Isl. usw.). Tel.: 02684/8855

12 N64-Spiele u. a. Rayman 2, WWF no Mercy, Donkey Kong, Lylat Wars u. v. m. Preis verhandelbar. Nachmittags: 06461/5839

N64, 3 Controller, 21 Spiele, Expansion Pak, Transfer Pak, Controller Pak, VB 900,- DM, Lenkrad. Tel.: 0911/7360727

Konsole mit Expansion Pak, Controller mit Vibrator Pak u. 1 MB Speicher + Xploder 64 Blaze (Cheat), Top-Zustand zus. 200,- DM. Tel.: 08821/57648 Chris

Verkaufe 16 Nintendo-64-Spiele, auch einzeln, Preis nach Vereinbarung, ruft an unter Tel.: 07263/3699 fragt nach Simon!

Verk. N64: 2 Contr., 1 Memory Card, Rumble Pak, 13 Spiele: Zelda 1, Banjo-Kazooie, Kampfspiel, Extreme G, Mario Kart, Diddy Kong Racing, Goemon ..., VB 850,- DM komplett, auch einzeln. Tel.: 0170/4147870

SUCHE SUPER NINTENDO

Ich suche North vs. South und Rollenspiele, zahle 15-25,- DM, ruft an unter 040/6411228 und fragt nach Benjamin

Suche für SNES Zelda oder DK für SNES, ruft an unter Tel./Fax: 0221/892695
E-Mail: christian-paetzold@web.de, Preis VB

NES-Spiele, Beetlejuice, C. Spacehead, Faria, Adv. Quest, Troll, Gargoyle, S. Quest, für SNES: Game Genie, tausche auch. Tel.: 0171/9688851 Joachim

Suche Sim City für den SNES, nur PAL-Version. Tel.: 08761/5786 oder 0179/4061219 ab 17 Uhr, Thomas

Ich suche Chrono Trigger oder LUFIA für den Super Nintendo, Timo Lessing, Obere Schildwache 9, 38640 Goslar

Suche die Lösungsbücher von Donkey Kong 1,2 und 3, Super Mario World 1 und 2, schreibt an: Ann-Katrin Schiweck, Hauptstr. 8, 48351 Alverskirchen

Suche Secret of Evermore + Verpackung + Anleitung, außerdem suche ich Verpackung + Anleitung von Secret of Mana. Tel.: 04151/5438 fragt nach Felix

VERKAUFE SUPER NINTENDO

Paladin's Quest, Zelda, Soul Blazer, Secret of Mana, Star Trek, Chuck Rock, NES/SNES-Spiele: Kid Karus, Ufouria. Tel.: 0171/9686851 Joachim

Verk. SNES mit 10 Spielen, 1 Controller für 200,- DM und N-Zone-Ausgaben ab Nr. 3, Liste mit Rückporto anfordern. Tel.: 07522/8994 Emre, ihr könnt mit mir handeln

SNES-Sammlung ca. 70 Spiele 35,- DM bis 59,- DM NES + 4 Spiele 120,- DM, Master System + 20 Spiele 150,- DM, N64-Siele zu verk. o. tauschen, habe auch PSX- + GB-Spiele. Tel.: 02553/6959

VERKAUFE GAME BOY ADVANCE

Verkaufe Game Boy Adv. incl. Mario für 290,- DM, SMS oder Anruf (nach 16 Uhr) an: Tel.: 0174/5686564

Verkaufe GBA mit 2 Spielen: Tony Hawk's und Rayman Advance (Tony Hawk's Pro Skater 2) Preis zw. 350,- bis 400,- DM. SMS: Tel.: 0174/7489418 ab 15 Uhr

Verkaufe Game Boy Advance mit Super Mario Advance für 200,- DM, noch sehr neu! Tel.: 05331/45209

Verkaufe GBA Spiele für 50,- DM pro Stück, Mario Kart, Bomberman, Castlevania, F-Zero, Tony Hawk's Pro Skater 2, fragt nach Waldemar. Tel.: 07461/75513

TAUSCHE GAME BOY ADVANCE

Ich tausche Rayman Advance und Mario Advance gegen Bomberman Advance, Interesse? Dann ruf an! Tel.: 03328/331696 fragt nach Armin; nach 15 Uhr

Tausche Tony Hawk's Pro Skater 2 gegen Mario Kart. Tel.: 069/59794965 fragt nach Jon

GAME BOY

Hi Leute, suche GBC, am liebsten grün o. blau, Angebote per SMS 0162/4662439 o. per Mail: amy@surfeu.de, PS: gut erhaltene Spiele bis 35,- DM

Verkaufe Final Fantasy 3 für Game Boy für 85,- DM, Uwe. Tel.: 0381/7680696

4 Spiele N64 Sup. Zero, Nagano, Aerofighter Assault, Rugrats je 40,- DM, 3 Spiele Game Boy: Turtles 2+3, Jurassic Park 2 je 10,- DM. Tel.: 09421/2571 ab 18 Uhr

Verk. Poké Pinball 30,- DM, Pokédex 25,- DM, Achtung, auch Celebi 7,- DM u. Pokémon Grün (us-Version)!!! VHB, tausche auch gegen GB-Printer. Tel.: 09197/697981

SUCHE GAME BOY

Suche DBZ-Rival Tono Deu, DBZ Hyper Dimension und Final Fantasy Saga Sis V, tausche es gegen Final Fantasy Legen II + Metroid II. Tel.: Hamburg/64220626

Suche Zelda DX für GTBC, zahle 30,- bis 35,- DM, tausche auch gegen Mario Bros. Deluxe, Mario Land 2, Turtles 2 oder DKR 2. Tel.: 0160/98314220

Suche günstigen Game Boy Color. Tel.: 0231/5892631

VERKAUFE GAME BOY

Ich verkaufe oder tausche die Gelbe und die Blaue Edition gegen die Goldene Edition, verk. auch G. u. die Blaue Edition für je 35,- DM. Tel.: 036332/21674 oder 0175/9115438

Dragon Warrior 3 US 100,- DM, Kirby Tilt'n Tumble JAP 50,- DM, GBA: Wario Advance jap. 60,- DM, Andreas ab 17 Uhr. Tel.: 07951/469214

Verkaufe Game Boy Color mit Zubehör für 100,- DM. Tel.: 09208/1463

Lylat Wars 25,- DM, Blast Corps 25,- DM, Buck Bumble 45,- DM, Mario Party 2 50,- DM, Banjo-Tooie 50,- DM, Game Boy: 1 Game Boy mit 3 Spielen für 65,- DM, alles Verhandlungspreis. Tel.: 09497/6275

Verk. Asterix und Obelix, Star Wars Yoda Stories, Conker's Pocket Tales und Pokémon Gelbe Edition (alles gut erhalten) je Spiel 40,- DM. Tel.: 06233/64481

Dragon Quest Warrior Monster 2 US-Version 90,- DM. Tel.: 0521/1438786

Game-Boy-Advance-Spiele: Super Mario Advance, Bomberman Tournament, Tony Hawk's Pro Skater 2 für je Spiel 70,- DM. Tel.: 0171/7062246

Heroes of Might and Magic, Hype the Time Quest je 35,- DM, Tetris DX, Attacke vom Mars je 20,- DM + Porto, alles komplett und fast neu. Tel.: 06174/968157

Fairplay Games – Computer- und Videospiele-Versand Tel.: 034204/37842 Email: vertrieb@fairplaygames.de

Pokémon Rote, Blaue, Silberne, Goldene Edition für je 30,- DM, mit Spieleb. für 50,- DM und N64 F1 WGP + V-Rally 99 für je 35,- DM. Tel.: 02684/5775

Game Boy Color mit Tennis, King of the Ring, Mickey Maus, Mario DX, Zelda DX und Tetris für 180,- DM, fast wie neu! Meldet euch unter: 0174/2765802

Verk. Pokémon Gold für 50,- DM, tausche auch gegen Transfer Pak für N64, ruft an unter 089/7243864, fragt nach Thomas

Verkaufe GBC 75,- DM, GBP 55,- DM, GB 20-30,- DM, Batman Forever, Amazing Spiderman, Bomb Jack, Toy Story, DK 2 und 3, Pkm. Blau/Silber, alle mit Hülle! Top-Zustand! Jedes Spiel 60-65,- DM, ruft an ab 18 Uhr. Tel.: 05137/121053 oder 0173/7682600, fragt nach Patrick

Verkaufe 1 Game Boy Color zu 90,- DM und verschiedene Spiele zu ca. 40,- DM, Gesamtpreis: 290,95 DM, auch einzeln erhältlich. Timo Urmoneit, Hageresch. 5, 33739 Bielefeld

CLUBS

Suche Mitglieder für meinen Club Nintendos World Academy kurz: NWA, gibt monatlich eine Clubzeitschrift + Extra und Gewinnspiele, Club-Beitrag ist monatlich 30,- ÖS, Raphaela Edelbauer, Haptstr. 31, A-2371 Hinterbrühl svedsee@yline.com

Ich Maron, s. mit Fin noch 4 Mitgl. (Miako, Chiaki, Jamato, Axes) für unseren Jeannedark-C. schr. an: Maron Mandel, Birkwitzerstr. 81, 01796 Pirna

Ich suche noch Mitglieder für meinen Harvest-Moon-Club, habt ihr das PS- oder GBC-Spiel und seid begeistert davon, tretet für 2,- DM im Monat ein! Stephanie Götz, Aufseßstr. 5, 91052 Erlangen

SONSTIGES

Hi, ich (Maron, 13) suche einen süßen Chiaki (13-15) zum Briefe schreiben, schreibt an: Maron Mandel, Birkwitzerstr. 81, 01796 Pirna, bitte m. Foto + 1,10 DM

Suche Brieffreund im Alter von 11 bis 14 Jahren, beantworte 100% jeden Brief, ich selbst bin 11 Jahre und heiße Marco, Marco Milter, Dodbi 193, 30177 Hannover, Tel.: 0511/6965618

Verkaufe 1.000 Pokémon Karten für nur 200,- DM und Pokémon Pinball für 40,- DM (alle GBs). Tel.: 0172/4423539 am besten 14-18 Uhr

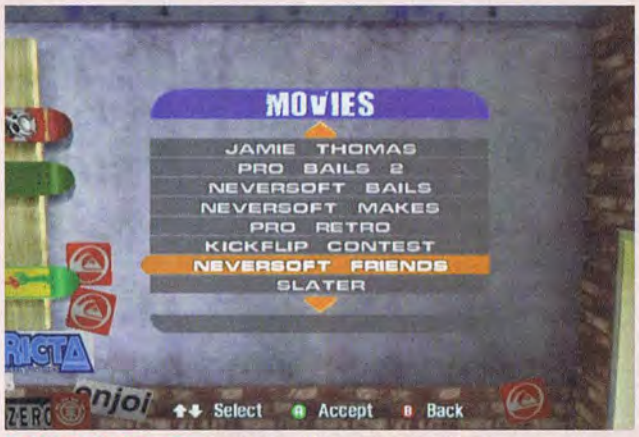
Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

Der GameCube drängt langsam, aber gewaltig auf die Tipps&-Tricks-Seiten. Wer sich jetzt schon einen Wunderwürfel mit Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II zugelegt hat, darf sich gleich auf die tollen Passwörter stürzen. Aber auch Besitzer eines Game Boy Color oder Advance werden diesmal sicherlich das eine oder andere Kleinod finden. Viel Spaß beim Cheaten!
Euer Jean-Reiner Jung

Tony Hawk's Pro Skater 3 (US)

Alle Filmsequenzen freischalten
Wenn ihr im Optionsmenü unter dem Punkt Cheats das Wörtchen POPCORN eingebt, schalten sich sofort alle Filmsequenzen des Spiels frei und ihr könnt euch gemütlich zurücklehnen und euch vielleicht sogar ein wenig Popcorn gönnen.



POPCORN BEREIT? Jetzt könnt ihr euch alle Filmchen anschauen.

Das Geheimnis der Happy Hippo Insel

Max Mutig kann sich endlich eine Pause gönnen. Diese Passwörter bringen ihn nämlich um einiges schneller an das Geheimnis der Happy Hippo Insel heran. So bleibt mehr Zeit zum Naschen.

Durch den Dunkel-Dschungel:
Papagei, Dino, Dino, Blume
In der lauschigen Lagune:
Birne, Papagei, Affe, Papagei
Im Bröselbach:
Blume, Affe, Papagei, Blume
Auf der wirren Wetterwarte:
Affe, Affe, Papagei, Dino
Die Vulkan-Grotte:
Birne, Papagei, Birne, Blume

Pac Man Collection

Der Puzzle-Modus von *Pac-Attack* ist wirklich ganz schön schwierig. Diese Passwörter geben euch jetzt die Gelegenheit, in ungeahnte Levels vorzudringen.

LOS GEHT'S Im neunundneunzigsten Level wird es richtig knifflig.

Level 1: STR
Level 2: HNM
Level 3: KST
Level 4: TRT
Level 5: MYX
Level 6: KHL
Level 7: RTS
Level 8: SKB
Level 9: HNT
Level 10: SRY
Level 11: YSK
Level 12: RCF
Level 13: HSM
Level 14: PWW
Level 15: MTN
Level 16: TKY
Level 17: RGH
Level 18: TNS
Level 19: YKM
Level 20: MWS
Level 21: KTY
Level 22: TYK
Level 23: SMM
Level 24: NFL
Level 25: SRT
Level 26: KKT
Level 27: MDD
Level 28: CWD
Level 29: DRC
Level 30: WHT
Level 31: FLT
Level 32: SKM
Level 33: QTN
Level 34: SMN
Level 35: TGR
Level 36: WKR
Level 37: YYP
Level 38: SLS
Level 39: THD
Level 40: RMN
Level 41: CNK
Level 42: FRB
Level 43: MLR
Level 44: FRP
Level 45: SDB
Level 46: BQJ
Level 47: VSM
Level 48: RDY
Level 49: XPL
Level 50: WLC
Level 51: TMF
Level 52: QNS
Level 53: GWR
Level 54: PLT
Level 55: KRW
Level 56: HRC
Level 57: RPN
Level 58: CNT
Level 59: BTT
Level 60: TMP
Level 61: MNS
Level 62: SWD
Level 63: LDM
Level 64: YST
Level 65: QTM
Level 66: BRP
Level 67: MRS
Level 68: PPS
Level 69: SWT
Level 70: WTM
Level 71: FST
Level 72: SLW
Level 73: XWF
Level 74: RGJ
Level 75: SNC
Level 76: BKP
Level 77: CRN
Level 78: XNT
Level 79: RNT
Level 80: BSK
Level 81: JWK
Level 82: GSN
Level 83: MMT
Level 84: DNK
Level 85: HPN
Level 86: DCR
Level 87: BNS
Level 88: SDC
Level 89: MRH
Level 90: BTF
Level 91: NSM
Level 92: QYZ
Level 93: KTT
Level 94: FGS
Level 95: RRC
Level 96: YLW
Level 97: PNN
Level 98: SPR
Level 99: CHB
Level 100: LST

Wave Race: Blue Storm (japanisch)

Passwort-Funktion
Was soll das denn? Speichert *Wave Race: Blue Storm* nicht auf der Memory Card? Wofür braucht man dann eine Passwort-Funktion. Die Antwort ist ganz einfach: Um kleine, lustige Cheats einzugeben, die wir unten aufgeführt haben. Drückt also ganz schnell Start, Z und X im Optionsmenü und dann viel Spaß mit folgendem Cheat.

Ethnic Lagoon Time Attack Track
Dieser Modus wird freigeschaltet, wenn ihr J784WMHF als Passwort eingebt.

PASSWÖRTER Hier wird sich bestimmt noch was tun.

Gradius Advance

Damit konnte nun wirklich keiner rechnen: Der klassische Konami-Cheat funktioniert doch nicht so richtig, wie wir ihn in der letzten Ausgabe angepriesen haben. Ihr erhaltet mit ihm zwar alle Waffen, doch nur kurze Zeit später ist der Spaß vorbei. Aber dem kann jetzt mit dem richtigen Cheat abgeholfen werden. Für die richtige Feuerkraft drückt ihr in der Pause einfach oben, oben, unten, unten, L-Taste, R-Taste, L-Taste, R-Taste, B und A. Jetzt müsste es mit der vollen Bewaffnung aber funzen.

AUSGETRICKST Jetzt haben wir endlich Zugriff auf die versprochene volle Bewaffnung für die Vic-Viper.

Star Wars Rogue Squadron II (US)

Aus meiner Erfahrung zu *Star Wars Episode 1: Battle for Naboo* weiß ich, dass das bestimmt erst der Anfang ist. In den kommenden Monaten werden wir bestimmt noch einige weitere Cheats zu diesem Superspiel finden.

RAUMSCHIFF ORION? Bitte Rücksturz zum Todesstern vorbereiten.

Schwarz-weiß-Modus
Gebt im Passwort-Menü einfach LIONHEART ein und schon könnte man meinen, *Star Wars* wäre eine deutsche Science-Fiction-Serie aus den 60er-Jahren.

Audio-Kommentar
Dieses nette Extra kennt man ja bereits aus *Battle for Naboo*. Gebt als Passwort BLAHBLAH ein und lauscht den Bemerkungen der Programmierer.

Musik-Menü
Was wäre *Star Wars* ohne die tolle Musik? Wenn ihr als Passwort COMPOSER eingebt, könnt ihr unbeschwert dem Soundtrack lauschen.

Bild-Galerie
Wenn ihr als Passwort EXHIBIT! eingebt, könnt ihr euch in den Special Features einige Konzept-Zeichnungen anschauen.

Abspann
Wer sich die Credits anschauen möchte, ohne das Spiel zuvor durchgespielt zu haben, gibt als Passwort einfach THATSME! ein.

Dokumentation
Gebt als Passwort ?INSIDER ein und schon könnt ihr in den Special Features den Punkt Documentary anwählen.

Game-Boy-Cheats&Codes

Game-Boy-Xploder-Codes
Der Gameshark, der Xploder und das Action Replay sind externe Module, die über den Modulschacht an den Game Boy angeschlossen werden. Wenn ihr eines dieser Geräte, die im Fachhandel erhältlich sind, besitzt, könnt ihr mit den nachstehenden Zeichenfolgen die Spiele aufmischen.

Harry Potter und der Stein der Weisen

Level 99	9163FBCD
Unendlich Magie-Punkte	95E703D4, 950304D4, 95E707D4, 950308D4
Maximale Erfahrung	91FEF9CD, 91FFFACD

Doom (GBA-Version)

Gegen die Mutanten vom Mars seht ihr einfach kein Land? Euch kann geholfen werden. Wie schon in der Original-Version hat auch die Game-Boy-Advance-Fassung ein großes Repertoire an Cheats in petto.

God-Mode
Pausiert das Spiel, haltet die L-Taste und die R-Taste gedrückt und gebt dann A, A, B, A, A, A, A, A ein.

Alle Waffen, Gegenstände und Schlüssel
Pausiert das Spiel, haltet die L-Taste und die R-Taste gedrückt und gebt dann A, B, B, A, A, A, A, A ein.

Unverwundbarkeit
Pausiert das Spiel, haltet die L-Taste und die R-Taste gedrückt und gebt dann B, B, B, A, A, A, A, A ein.

BIST DU EIN GOTT? Mit diesem Cheat lautet die Antwort: Ja!

HAR HAR HAR! Wir haben nie wieder Munitionsprobleme!

SCHÖN EINFACH Mit der Plasmawumme ist das Spiel viel leichter.

Berserker-Extra
Pausiert das Spiel, haltet die L-Taste und die R-Taste gedrückt und gebt dann B, A, B, A, A, A, A, A ein.

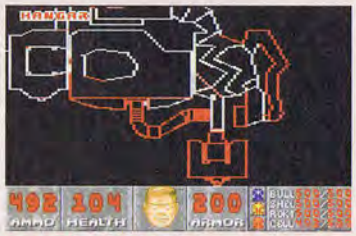
Vollständige Karte
Pausiert das Spiel, haltet die L-Taste und die R-Taste gedrückt und gebt dann B, A, A, A, A, A, A, A ein.

Schutzanzug
Pausiert das Spiel, haltet die L-Taste und die R-Taste gedrückt und gebt dann B, B, A, A, A, A, A, A ein.

Fünf Levels weiter beamen
Pausiert das Spiel, haltet die L-Taste und die R-Taste gedrückt und gebt dann A, B, A, A, B, B, A, A ein.

UNVERWUNDBAR Leider nur auf kurze Zeit begrenzt.

VERLAUFEN? Dieser Cheat hilft uns auf die Sprünge.



ALLES KLAR! Jetzt suchen wir uns den direkten Weg zum Ziel.

Handy-Power!
Cool
Top
Für Dein Handy, oder als Überraschung für Deine Freunde!
NEU
Mega
Fett
Bestell - Hotline 01908 662686
Katalog per Faxabruf 01805 55299 (24Pf/Min)
Bestell-Hotline: 0900 51 51 68 (28,16ATS/Min)
Bestell-Hotline: 0901 59 99 98 (4,23SFR/Min)
Wom. 1,86€/min
Bestell-Hotline anrufen, Handy und Bestellnummer angeben und in wenigen Sekunden kommt Deine Bestellung per SMS auf Dein Handy oder zu einer Nummer deiner Wahl. Klingeltöne FÜR ALLE HANDYTYPEN mit Toneditor * z.B. Nokia, Sagem, Motorola, Siemens, Alcatel, Sony, Panasonic, Ericsson, usw.
Top Klingeltöne
Charts :
15502 Atomic Kitten - Eternal Flame
15503 Barcode Brothers/Flute
15505 Brothers keeping/Adriano
15507 Brandy/Another Day in Paradise
15550 Enya/Only Time
15506 Daddy DJ-Daddy DJ
15011 Crazytown/Butterfly
15509 Hermes House B./Country Roads
15013 Dante-Thomas/Miss California
15014 Depeche Mode/Dream On
15015 Destiny's Child/Survivor
15512 King Africa/La Bomba
15552 Alicia Keys/Fallin
15020 Eminen/Stan
15554 Alcazar/Crying at the Discotheque
15025 Christina Aguilera/Lil'Kim,Mya,Pink
15556 Alien Ant Farm/Smooth Criminal
15028 R.Kelly/Fiesta
15031 Nelly/E.I.
15026 Limb Biskit/Rollin
15511 Kai Tracid/Too many
15034 OPM/Heaven is a Halfpipe
15035 Public Domain/Operation Blade
15001 A Teens/Upside down
15037 Wycliff Jean/Perfect Gentleman
15557 Fettes Brot/Schwule Mädchen
15559 Mary J. Blige/Family Affair
15041 Shaggy/It wasn't me
15042 Shaggy/ Angel
15043 Sylver/Skin
15004 ATB/Let u go
15560 Eve feat.Gwen/Let me blow ya mind
15561 Linking Park/In the End
15562 Jeanette/How it's got to be
15563 Die Prinzen/Deutschland
15564 O-Town/All or nothing
15125 Blank and Jones/DJs
15520 Roger Sanchez/Another change
Verschiedenes:
15570 Amerikanische Nationalhymne
15047 Atomickittchen/Whole again
15048 Balloon/Technorocker
15049 Bartezz/On the move
15051 d12/I Shit on you
15053 DJ One Finger/Housefucker
15568 Westlife/When you're looking like that
15513 Kool Sava/Haus&Boot
15060 Flying Steps/Breaking it down
15077 Prezioso/Rock the Discothek
15065 Marusha/Over the Rainbow
15055 Europe/The final Coundown
15057 Fatboy Slim/Star69
15565 Dance Nation/Sunshine
15062 Jennifer Lopes/Play
15066 M.Mittermeier/Kumba Jo
15068 Limp Bizkit/My way
15070 Modern Talking/Win the race
15071 MS Jackson/Outcast
15075 Paul van Dyk/We are alive
15039 Safri Duo/Played a Live
15081 Linkin Park /Crawling
15084 Scooter/Posse
15085 Sofaplanet/Lieb ficken
15566 Oli P/Girl you know it's true
15086 Unde Kracker /Follow me
15087 Usher /U remind me
15088 Verna /Ich liebe Deutscheland
15089 Westlife/Uptowngirl
15516 M.O.P./Ante up
15567 Alizee/Moi.....Lolita
15517 Nelly/Ride with me
15130 Graig David/Walking away
15518 Phill Fuldner/Miami Pop
15132 Snoop Dogg/Same
15569 Nelly Furtado/Turn off the Light
15521 Safri Duo/Samb-Adagio
15514 Lil' Kim f.Phill C./In the Air tonite
Soundtrax :
15091 Adams Familie
15092 Akte X
15093 The bright side of live
15094 Axel F.
15095 Bonanza
15096 Das A-Team
15097 Dont cry for me Argentina
15098 Flintstones
15099 Gute Zeiten, Schlechte Zeiten
15100 Indianer Jones
15101 Ghostbusters
15102 Mana Mana
15103 Mission Impossible
15104 Muppets
15105 Knightrider
15106 Lindenstrasse
15107 Pippi Langstrumpf
15108 Raumschiff Enterprise
15109 Raumschiff Voyager
15110 Sendung mit der Maus
15111 Simpsons
15112 Versuchs mal mit Gemütlichkeit
15113 Wer hat an der Uhr gedreht
15114 Beverly Hills 902010
15115 Star Wars
15116 Ich mir das Lied vom Tod
15117 Pink Panter
15118 Eine Insel mit 2 Bergen
15119 Schnellste Maus von Mexico
Top Blink SMS
Überrasche deine Freunde mit einer blinkenden SMS!
Witzige Sprüche :
90001 Bist du gut zu .....?
90003 Dieses Handy wird abgehört!
90009 Wat wer bist du denn?
90011 Achtung Virus im Handy!
90012 Sim Karte defekt!
90013 Tastatur wird in 30 Sekunden gesperrt!
90205 Du warst letzte Nacht Scheisse!
90013 Tastatur wird in 30 Sekunden gesperrt!
90010 Du nervst geh Sterben!
Liebes SMS :
90103 Hab Dich lieb!
90105 Du bist sooo suess!
90108 Du bist mein Stern!
90111 Dies ist eine Liebesbotschaft!
90116 Ich vermiss Dich wie die Hoelle!
90126 Ich kann nicht leben ohne Dich!
90118 Du heimlicher anonymer Verehrer!
90121 Ich hab Flugzeuge im Bauch!
90102 Liebe ist wenn Du es bist!
Top Logos
33504 39520 Party time! 31027 41513 42505
31002 34503 39503 42008 31043
37500 42004 41501 42000 31036 31503
34016 36003 37504 41005 31031 33000
37505 39017 41001 31030 31038 31046
42002 31015 41502 34001 42521 42524
33512 34004 37514 42512 34017 37503
38004 37002 41503 41521 37511 31049
38013 39500 31026 41512
Auch im Internet : www.Mailbox-Power.de
Jetzt neu : Blink - SMS
Bildmitteilungen
61001 61005 61009 61013 71501 66512
63003 69500 69000 72502 63513 66511
61003 72501 66514 63001 61019 63002
61004 61008 71510 70501 71512 63020
1 X Logo: Nokia 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8810, 8850, 8890, 9110 1 X Klingelton: Nokia 3210, 6090, 6110, 6130, 6150, 8110, 8810

POKÉMON GOLD/SILBER LOGBUCH

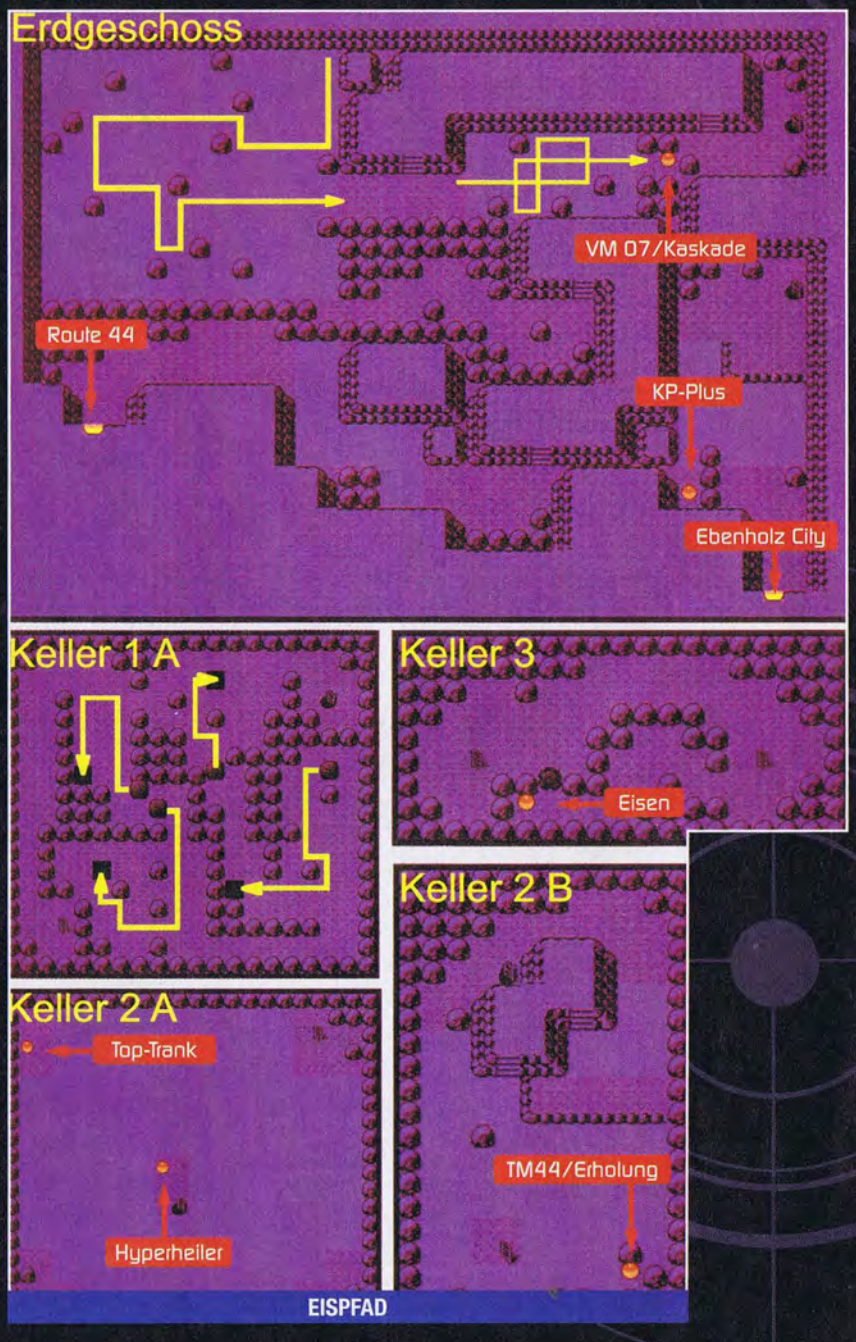
Auch im neuen Jahr wird unser Poké-Freak Ahmet für das beliebte Logbuch fleißig in die Tasten hauen, damit ihr in Sachen Pokémon Gold & Silber weiterhin auf dem Laufenden seid! Diesmal holt er sich den begehrten Drachenorden aus Ebenholz City.

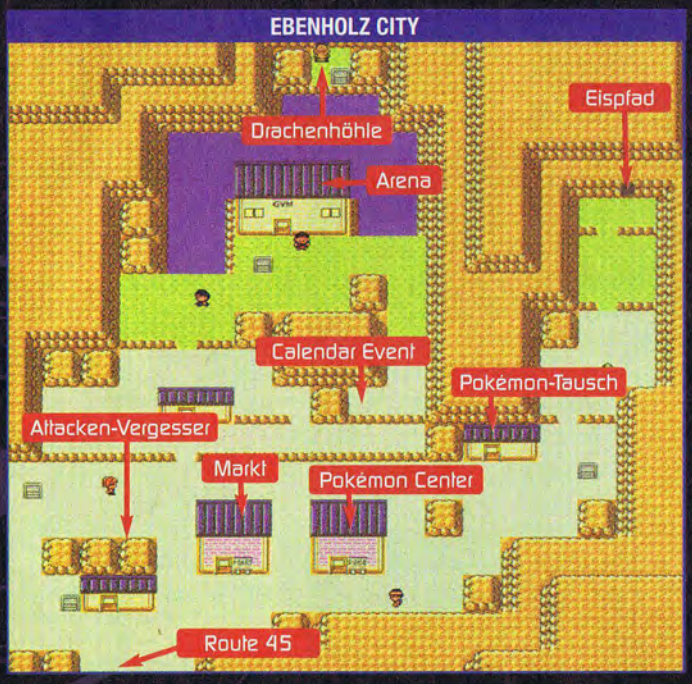
Logbucheintrag Nr. 24

Nur noch ein Orden fehlt mir, um meine Sammlung zu komplettieren, und diesen finde ich in der Arena von Ebenholz City! Den halben Weg dorthin habe ich schon hinter mir und jetzt befinde ich mich auf dem Eispfad. Hier ist es verdammt kalt, aber da muss ich eben durch!

EISPFAD Ich muss vier verschiebbare Felsen in die Löcher im Boden plumpsen lassen. Sie dienen mir in der unteren Etage als Bremse!

DIE ARENA Als ich in Ebenholz City angekommen war, habe ich mich direkt zur Arena begeben. Man erwartete mich schon!





KEIN ORDEN? Bevor mir die Arena-Leiterin den Drachenorden geben wollte, sollte ich den Drachenzahn besorgen. Los geht's!

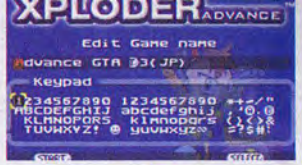
SURFER Hier setzte ich Surfer ein und schwamm zur Drachenhöhle. In der Höhle brauchte ich Surfer und Whirlpool.

WICHTIG! Als ich die Drachenhöhle verlasse, erhalte ich einen Anruf von Prof. Lind. Ich soll sofort zu ihm eilen! Was er wohl will?

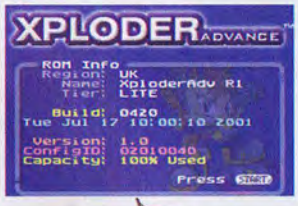
Nicht vergessen!

Kaskade und Erholung

Auf dem Eispfad solltet ihr euch besonders im Erdgeschoss gut umsehen, denn hier findet ihr unter anderem VM 07/Kaskade. Diese VM braucht ihr unbedingt, wenn ihr beispielsweise bei den Strudelinseln unterwegs seid. Auch TM 44/Erholung gehört ins Gepäck und ist im Keller 2B versteckt!



XPLODER ADVANCE FÜR GAMEBOY ADVANCE (TM)!

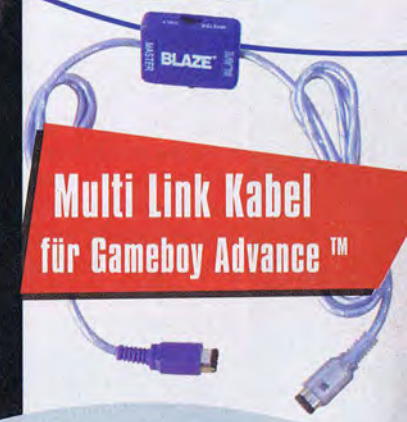


START THE NEXT GAME!

XPLODER Code Hotline:
0190-824675
DM 3,63 = ¤ 1,86/min.

AB OKTOBER IM HANDEL!

VORAUSSICHTLICHE VEROEFFENTLICHUNG.



Multi Link Kabel
für Gameboy Advance ™

FlexiLight für
Gameboy Advance ™

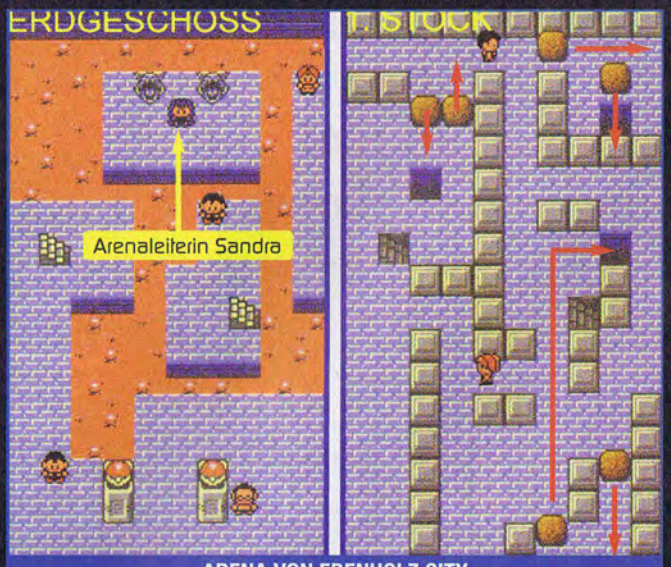
- extra helles Licht
- patentierte Technik
- flexibles Kabel zur optimalen Ausrichtung
- mehrere Versionen
- mit oder ohne Through-Port für Linkkabel

empf. VK ab **19,95 DM**
(Euro 10,20)

Alle mit ® und TM gekennzeichneten Produkte/Namen sind Marken oder eingetragene Marken der jeweiligen Hersteller.

BLAZE®

http://www.blaze.de service@blaze.de



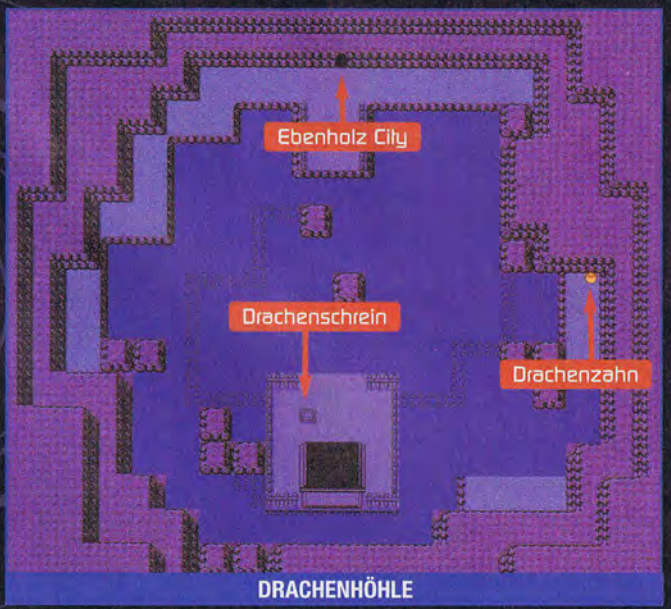
ARENA VON EBENHOLZ CITY

Nimm dir die Zeit

Es gibt viel zu tun!

In Ebenholz City gibt es einiges zu entdecken. Zum einen wäre da ein netter Herr, der die Fähigkeit hat, eure Pokémon vergesslich zu machen. Dadurch könnt ihr Attacken oder Fähigkeiten, die nicht mehr gebraucht werden, verschwinden lassen. Des Weiteren könnt ihr Samson antreffen, der nur samstags hier abhängt. Er schenkt euch das Item „Bannsticker", welches die Attacken eurer Geister-Pokémon verstärkt. Abschließend habt ihr noch die Möglichkeit, euer weibliches Dragonir gegen ein Rizeros zu tauschen – vorausgesetzt ihr besitzt ein Dragonir. Auch im Markt solltet ihr mal vorbeischauen, denn für einen Super- oder Hyperball muss man hier nicht viel springen lassen.

BANNSTICKER Samson trefft ihr nur samstags. Schaut unbedingt vorbei – es lohnt sich. Der Bannsticker verstärkt Geister-Attacken.



DRACHENHÖHLE

Logbucheintrag Nr. 25

Was der Prof. Lind wohl von mir will? Bis zu seinem Labor ist es ein ganz schönes Stück! Ich hoffe, der Weg lohnt sich auch. Ich könnte zwar bis nach Neuborkia fliegen, aber wenn ich den Fußweg nehme, dann könnte ich mir die Route 45/46 näher ansehen. Diese führt mich direkt an der Dunkelhöhle vorbei und mündet in die Route 29. Von dort ist es dann nicht mehr sehr weit bis zum Professor. Ich mach mich gleich auf den Weg und muss zu meiner Überraschung feststellen, dass auf der Route 45/46 eine Menge wertvolle Items herumliegen! Was mich da noch so erwartet, könnt ihr in der nächsten Ausgabe lesen!

DÜSTER Der Drachenschrein befindet sich im untersten Teil der Höhle. Später könnt ihr eueren Rivalen hier beim Kampftraining beobachten.

HURRA! In einer unscheinbaren Ecke finde ich den doofen Drachenzahn endlich. Jetzt will ich aber meinen Orden!

SO ERREICHST DU UNS

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de
Website: www.n-zone.de

Anschrift des Abo-Service:
KUNDENSERVICE:
Computec Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
ZENTRALE SERVICE-NUMMER:
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)
Redaktion:
Leitender Redakteur: Jens Quentin
Redaktion: Ahmet Iscitürk, Jean-Reiner Jung
Content Coordinator:
Werner Spachmüller
Auslandskorrespondent: Warren Harrod
Bildredaktion: Albert Kraus
Layout:
Alexandra Böhm, Christian Harnoth
Lektorat/Schlussredaktion:
Margit Koch, Birgit Bauer, Claudia Brose, Nicole Schötz
Textchef:
Michael Ploog
Art Director:
Andreas Schulz
Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.
Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.
Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911 - 28 72 - 345
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: info@computec.de
Website: www.ad-the-best.de
Es gelten die Media-Daten Nr. 15 vom 1.10.2001

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.):
Thorsten Szameitat

Anzeigenberatung:
Alexander Kreis
E-Mail: alexander.kreis@computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
Telefon: 0911-2872140
Fax: 0911-2872240

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Alexander Kreis, Anschrift siehe oben.

VERLAG

Verlags- und Geschäftsleitung
Rainer Kube
Produktionsleitung:
Martin Closmann
Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb
Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter
Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 51,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 75,-)

Abonnementsbestellung Österreich:
Leserservice GmbH, Niederalm 300, A-5081 Anif, Tel.: 06246-882882, Fax: 06246-8825277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementspreis für 12 Ausgaben: öS 390,-

Druck:
heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424, **VKZ** B 43739

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:
Hardware, 64Games, PC Action, MCV, PlayZone, Kids Zone, PSG

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 3. Quartal 2001 62.806 Exemplare

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Suche ❑ Verkaufe ❑ Tausche ❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo ❑ Sonstiges
❑ Game Boy Advance ❑ Game Boy ❑ Clubs

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name Anschrift Datum Unterschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
COMPUTEC MEDIA, N-ZONE, Kleinanzeigen, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

Achtung Inserenten! Bedenkt bitte, dass zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

SPIELE-HOTLINES

Tipps & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr 3,63 DM/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr 1,21 DM/Min.
Electronic Arts www.electronicarts.de	0190/787906	Mo.-Fr. 9.30-13 Uhr, 14-17.30 Uhr 2,42 DM/Min.
Infogrames www.infogrames.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr 2,42 DM/Min.
Konami www.konami.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr 3,63 DM/Min.
Nintendo www.nintendo.de	0180/5005806	Mo.-Fr. 13-19 Uhr
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr 3,63 DM/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr 1,21 DM/Min.
Ubi Soft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr 3,63 DM/Min.
Virgin Interactive www.vid.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr 2,42 DM/Min.

Ab 30.01.2002 am Kiosk

Sonic Adventure 2 Battle

Wir können euch nicht nur einen umfangreichen Import-Test der japanischen GameCube-Version versprechen, sondern werden auch erstmals die Fähigkeiten des GameCube in Verbindung mit dem Game Boy Advance austesten. Alles Wissenswerte zu *Sonic Adventure 2 Battle* und *Sonic Advance* gibt's in der nächsten Ausgabe.

Turok Evolution

Bei einer Präsentation in London zeigt Acclaim erstmals eine spielbare Version von *Turok Evolution* für den GameCube. Wir können euch somit endlich erste Screenshots des Spiels präsentieren. Außerdem werden wir *Turok*-Schöpfer David Dienstbier ausgiebig zu seinen Zukunftsprojekten befragen und erste Infos zu dem GameCube-Geheimprojekt *Jinx* verraten.

Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

- *Im Import-Test: Tekken Advance (GBA)*
- *Im Import-Test: Super Mario Advance 2 (GBA)*
- *Im Import-Test: Universal Studio (GCN)*
- *Im Import-Test: Animal Forest + (GCN)*
- *Im Test: Dark Arena (GBA)*
- *Angespielt: Tony Hawk's Pro Skater 3 (GBA)*
- *Pokémon G/S-Logbuch 10. Teil*
- *Tolle neue Aufkleber*

NICHT VERGESSEN!

Die nächste N-ZONE erscheint am 30.01.2002!

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Was wird gespielt bei ..

Meike Bareuther

Die 25-jährige Meike Bareuther ist PR Assistant bei Swing!

Was spielen Sie im Augenblick?
Feivel, der Mauswanderer und *Rayman* für Game Boy Advance.

Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Ich mag die Hauptdarsteller, die Grafik ist super und ewiger Spielspaß ist garantiert.

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favourites und warum?
Rayman, *Spiderman* und *Super Mario*. Ich mag die Charaktere und die Storys der Spiele.

Was gefällt Ihnen am GameCube am besten?
Die brillante Grafik ist unumstritten, der Controller liegt perfekt in der Hand – und dann das völlig knuffige Design ...

Welche GameCube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Baloon Kid. Das abgefahrene Gameplay sagt mir ungemein zu.

Mit welchen Video- oder Automaten-Games begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Donkey Kong ... und *Pong!*. Die „Erbschaft" meines Bruders hat mir anfangs einen Heidenspaß gemacht.

Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Jump & Run und Adventure. Einschalten, loslegen, Spaß haben – und durchweg mit knuddeligen Spielfiguren.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Tiny Toon Adventures: Wacky Stackers. Heftigste Suchtgefahr!

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Freut euch auf ein aufregendes und viel versprechendes Jahr 2002 mit dem Game Boy Advance und dem neuen GameCube. Und natürlich mit jeder Menge neuen Spielen ...

#157 Tornupto

Typ: Feuer
Größe: 1,70 m
Gewicht: 79,8 kg

© 1995 - 2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. Nintendo, Pokémon and character names are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.

Das Feuer-Pokémon Tornupto ist sehr stark und stellt ein wertvolles Party-Mitglied dar. Um Tornupto zu kriegen, bedarf es nur etwas Geduld. Gleich zu Beginn des Spiels dürft ihr in Prof. Linds Labor eines von drei Pokémon auswählen: Endivie, Karnimani oder Feurigel. Sucht euch Feurigel aus und setzt den kleinen Racker häufig ein, damit sein Level schneller steigt. Ab Level 14 wird es sich zu Igelavar entwickeln, und wenn Level 36 erreicht ist, verwandelt es sich in Tornupto!

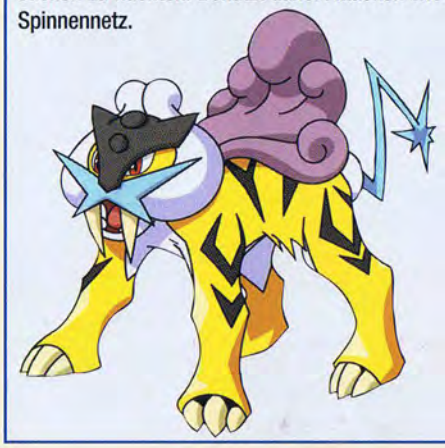
Fähigkeiten:
Tackle
Silberblick
Rauchwolke
Glut

#243 Raikou

Typ: Elektro
Größe: 1,90 m
Gewicht: 178 kg

© 1995 - 2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. Nintendo, Pokémon and character names are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.

Raikou gehört zu den drei legendären Pokémon, die euch in der Turmruine über den Weg laufen. Suicune, Entei und Raikou kommen im gesamten Spiel nur einmal vor und sind extrem selten! Leider macht sich Raikou ganz schnell vom Acker, nachdem ihr darauf trefft. Ab diesem Zeitpunkt wird sich auch Raikou in der Wildnis von Johto herumtreiben. Wenn es euch gelingt, das Elektro-Pokémon zu stellen, wird es versuchen zu flüchten. Benutzt daher Attacken wie Horrorblick oder Spinnennetz.



Fähigkeiten:
Biss
Silberblick
Donnerschock
Brüller

Wario Land 4

WORUM GEHT'S?

Der grumpige Widersacher unseres Lieblingsklempners meldet sich mit sehr viel Tamtam, hüpfend und rennend zurück. Auf der Suche nach den größten Schätzen der Welt verschlägt es ihn in eine uralte Maya-Pyramide. Doch so leicht ist der Weg zum Reichtum nicht, denn in den unzähligen Levels warten jede Menge Gegner.

Cheats:

Wario Karaoke

Um das geheime Wario-Karaoke-Menü zu bekommen, müsst ihr in jedem Level Goldkronen einsacken. Diese erhaltet ihr, wenn ihr in einem Level mindestens 10.000 Münzen eingesackt habt. Eine silberne Krone erreicht ihr, wenn ihr mindestens 8.000 Münzen einsammelt, und die bronzene Krone wird euch verliehen, wenn ihr über 6.000 Münzen findet.

Steuerung

Lady Sia

WORUM GEHT'S?

Mächtige Invasoren sind in Lady Sias Königreich eingefallen. Diese Kreaturen mit dem Namen T'Soa versetzen die Bevölkerung in Angst und Schrecken. Nun liegt es alleine an der jungen Prinzessin, die Angreifer zu vertreiben. Mit ihrem königlichen Schwert und mächtigen Zaubersprüchen setzt sie sich zur Wehr.

Cheats:

Bonuslevel

Sollte euch das kleine Kunststück gelingen, auf einem Kontinent in allen vier Levels sämtliche Edelsteine einzusacken und alle Geiseln zu befreien, schaltet sich hinter dem Endgegner ein weiterer Level frei. Das funktioniert übrigens in jeder Welt. Stellt euch auf zusätzliche Herausforderungen ein.

Wassermagie

Kombination: Links, oben, rechts und dann A und B gleichzeitig drücken.
Wirkung: Sia wird für zehn Sekunden unverwundbar. Dieser Spruch eignet sich wunderbar, um durch tückische Passagen zu laufen.

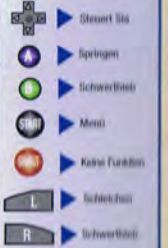
Feuermagie

Kombination: Oben, links, unten und dann A und B gleichzeitig drücken.
Wirkung: Sia jagt ihren Gegnern einen Haufen Feuerbälle um die Ohren.

Windmagie

Kombination: Links, unten, rechts und dann A und B gleichzeitig drücken.
Wirkung: Sehr gute offensive Magie, die den Bildschirm freiputzt. Da es sich um Luftmagie handelt, werden auch Gegner erledigt, die sich hinter Wänden verstecken.

Steuerung



N-ZONE

Pokémon Tipps & Tricks

Nintendo

Sammelkarte 168

#243 Raikou

N-ZONE

Pokémon Tipps & Tricks

Nintendo

Sammelkarte 169

#157 Tornupto

N-ZONE

Tipps & Tricks

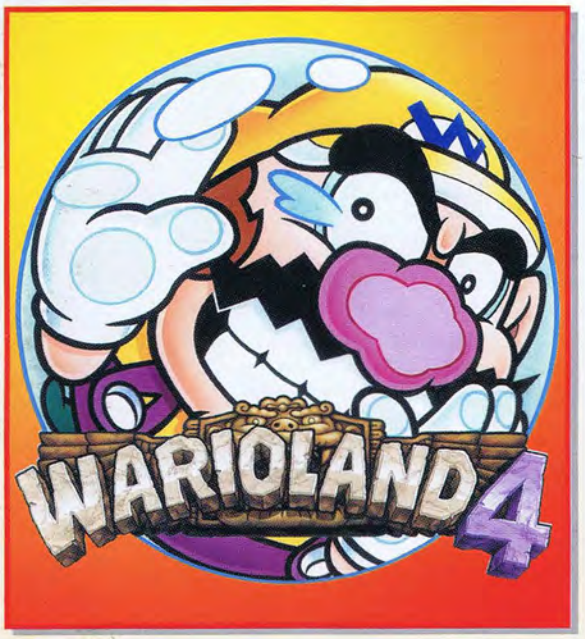
Sammelkarte 170

Lady Sia

N-ZONE

Tipps & Tricks

Sammelkarte 171



Wario Land 4